SUPER JUEGOS

Nº 49 • MAYO 1996 • 395 PTAS.

GRUPO ZETA

NOVEDADES
RIDGE RACER REVOLUTION
RESIDENT EVIL • WIPE OUT

LOS MEJORES TRUCOS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

TEKKEN 2 SE ACERCA A TU CONSOLA

PLAYSTATION Más rápido y más fuerte



SATURN

PANZER DRAGOON 2

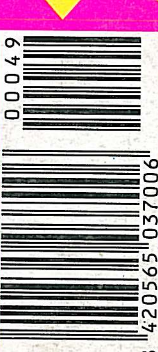
La legendaria secuela del mejor shoot´em-up de la historia de Sega.



SNES

BREATH OF FIRE 2

Aventura y acción se unen en un RPG que ha cautivado a medio mundo.



PlayStation

¡¡¡ Exclusivo Para PlayStation !!!

namco®



A ESTA
VELOCIDAD
NI TU CORAZON
PODRA SEGUIRTE.

En "Ridge Racer Revolution" se corre a velocidad de infarto. La potencia de los nuevos supercoches White Angel y Devil y la fulminante respuesta de sus controles no te dejan tomar aire. Los circuitos se han rediseñado con cuestas de vértigo y nuevos efectos gráficos. Se ha desarrollado la competición vía link que conecta a dos jugadores simultáneos, con los circuitos antiguos y los nuevos a pantalla completa y con un espejo retrovisor para hacerla más emocionante. La música es una nueva remezcla del arcade original. Y se ha combinado lo mejor de "Ridge Racer II" y "Rave Racer" para que "Ridge Racer Revolution" sea mucho más que una continuación. Es lo más acelerado que nunca has visto en tu pantalla. Mucho más de lo que algunos corazones pueden soportar.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

Y para disfrutarlo al máximo, prueba a correr con el nuevo pad neGcom de Namco.





Abre tu mente al poder de PlayStation



SUMARIO

MAYO 1996

49

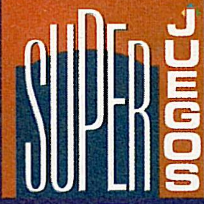


Este mes en SUPER JUEGOS os acercamos las segundas partes de los juegos que han hecho historia en los 32 bits. Títulos como TEKKEN 2, PANZER DRAGOON 2 o RIDGE RACER REVOLUTION ocupan un lugar preferente en nuestra portada de este mes. Además contamos con la presencia de WIPE OUT, cuya presencia despeja de una vez por todas los rumores que sobre los buques insignia de PlayStation se habían desatado. Por último, no dejéis escapar la preview que os ofrecemos sobre RESIDENT EVIL, un título que dará mucho que hablar en los próximos meses. Disfrutad con todo y hasta el mes que viene.

EN PORTADA

SECCIONES

REVIEWS 8 BITS



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: José Luis del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto
Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín,
Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación),
Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Ángel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

PRESS STaRT

MR F MARTIN
INTERNATIONAL RELATIONS MGR
SUPER JUEBOS
INTL VISITOR

MR B SOL
STAFF WRITER
SUPER JUEBOS
INTL VISITOR

juan Llegada triunfal a bordo del único taxi rosa de Occidente, cuyo conductor intentó canjear el importe del trayecto por un pellizco nálguico a Asikitanga.

tu Uno de los responsables de la compañía Funsoft recibe a Asikitanga como se merece, hacien-

juan

tu

zri

for

güelcom tu londres

do gala de la flemática sonrisa británica.

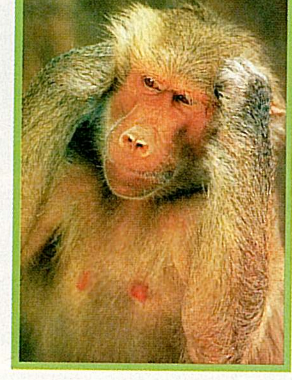
zri La feria brindó el reencuentro con un antiguo miembro de SUPERJUEGOS. Tras posar desnudo en selectos clubes de Sevilla, como «El Palomo Cañí», Antonio Greppi (The Big Mentón) recibió una cordial muestra de afecto por parte de Nemesis.

for La Duquesa de York, güiz espanis boina in Sony parti.



ESTAS MONADAS YA TIENEN NOVIO



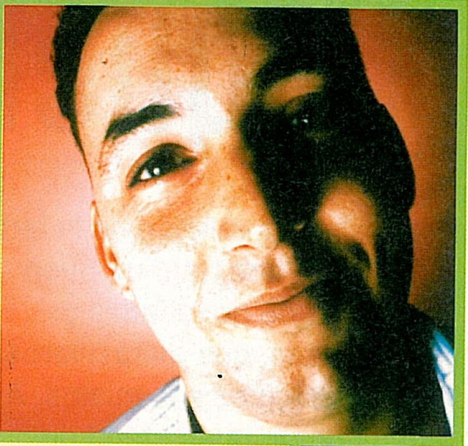


Para cerrar la crónica rosa iniciada con el *affaire* amoroso de **Nemesis** y **Asikitanga** en U.K., os traemos a estas chicas de **Sony**. El motivo de su segunda presencia se debe a una posible petición de mano por parte de nuestros redactores. Así es, **The Punisher** y otro redactor, aún no determinado por falta de bombo para el reglamentario sorteo, han decidido, «motu proprio», unirse en primeras nupcias a tan «fermosas» señoritas y traer a este mundo varias docenas de redactores o azafatas. Como aún no sabemos la respuesta ni los términos del acuerdo no podemos felicitarles, pero sí desearles toda la suerte, salud, dinero y fertilidad que su futura vida marital pueda traerles.

JAPON ES LA REFERENCIA

EDITORIAL

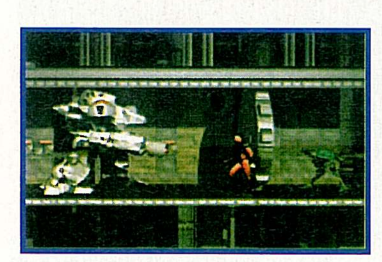
Por todos es sabido que, en cuanto a videojuegos, la cultura japonesa nos saca bastantes años de diferencia. Hasta que algún día lleguemos a convivir con el entretenimiento audiovisual de la misma manera que lo hacen los nipones, pasarán bastantes años. Pero nosotros, los que sentimos este mundo como algo nuestro y que forma parte de las rutinas diarias, necesitamos sentir todo el espíritu de esa «Meca» de los videojuegos. Por eso, este mes iniciamos un suplemento en el que podréis observar todos los elementos típicos de cualquier revista de videojuegos del País del Sol Naciente. Las 36 páginas que dedicamos íntegramente a Japón reflejan con la mayor exactitud posible lo que les quita el sueño a la mayoría de los jóvenes y no tan jóvenes de aquel país. A muchos os pueden chocar algunos elementos de su cultura, pero si miráis la realidad a través de un prisma amarillo, quizá encontréis el sentido de su cultura.



EL MISTER

A DIFERENCIA DE OTRAS PUBLICACIONES, NUNCA FALTAMOS A LA CITA EN CUALQUIER FERIA O EVENTO INTERNACIONAL EN EL QUE LOS VIDEOJUEGOS OCUPEN UN PAPEL PRIMORDIAL. NEMESIS Y ASIKITANGA FUERON NUESTRA REPRESENTACIÓN EN EL ECTS.











Pequeña pero matona

Esta nueva edición de la feria ECTS'96 nos trajo un buen montón de novedades y sorpresas, que maravillaron a los asistentes a la misma. A falta de un buen stand de Sega, y la ausencia de Nintendo, PlayStation fue la gran protagonista.



En los últimos meses se ha estado observando una dramática falta de novedades en el mercado de videojuegos. La excepción ha sido, como siempre, **Sony** y su ***PlayStation***. Como en las últimas ediciones de la feria, **Sony** ha disfrutado del *stand* más grande del recinto, en el que ha mostrado todos sus futuros títulos. Se ha echado en falta una mayor presencia de **Sega** que, a pesar de que asistió, muchos no fueron capaces de encontrarla. Las compañías *Third Parties* o licenciatarias, no se quedaron atrás en cuanto a novedades se refiere. **Psygnosis, Philips** (que traerá juegos para *PlayStation*), **Viacom New Media, Ocean, GT Interactive, Konami**, o **Mindscape**, fueron algunos ejemplos. También existieron notables ausencias como **Virgin, Acclaim**, o **Electronic Arts**. La gran mayoría de nuevos títulos de que pudimos disfrutar eran para ***PlayStation***, aunque también, pero con los dedos contados, pudimos ver algún que otro juego para 16 *bits* y ***Saturn***. El espectacular F1, el complicado JUMPING FLASH 2, el trepidante MOTOR TOON 2 o el esperado SMASH COURT TENNIS, han sido algunos de los nuevos títulos. Además, os ofrecemos la primera y exclusiva imagen del que va a ser el título estrella de ***PSX***: CRASH BANDICOOT.

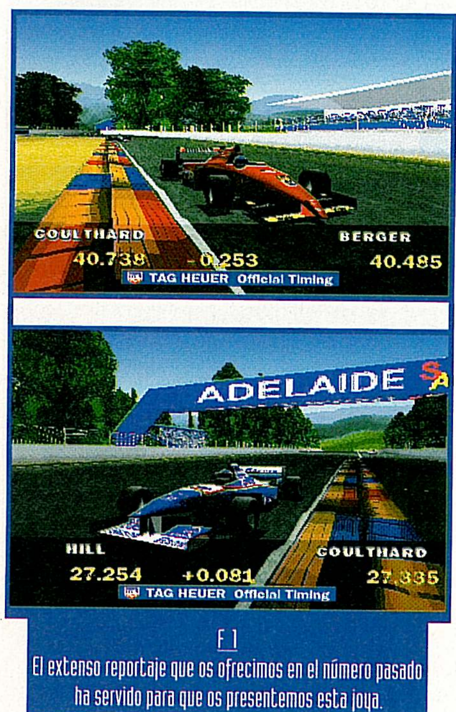

Una vez más la ciudad londinense ha sido la anfitriona de una nueva edición del ECTS. Las grandes ausencias han sido las auténticas protagonistas de la misma.







SONY - PSYGNOSIS



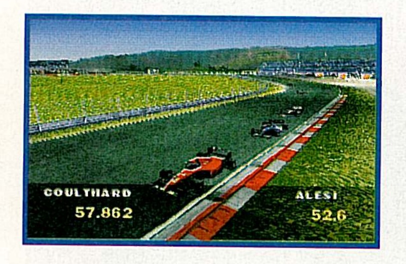
F1
El extenso reportaje que os ofrecimos en el número pasado ha servido para que os presentemos esta joya.

Como en anteriores ediciones, **Sony** y su inseparable compañía de programación, **Psygnosis**, han sido los protagonistas de la feria. La acostumbrada ausencia de **Nintendo**, y la falta de presencia de **Sega** han contribuido a que ***PlayStation*** haya atraído todas las miradas. En un primer momento, y con la cercanía de la feria **E3** que se va a celebrar en **Los Angeles**, se comentaba que el **ECTS** no iba a mostrar demasiadas novedades. Como suele pasar, del dicho al hecho hay un gran trecho, y la cara de pasmados que se nos quedó cuando entramos en el inmenso *stand* de **Sony** era de foto. Títulos tan rumoreados como JUMPING FLASH 2 o MOTOR TOON 2 eran algunas de estas sorpresas, aparte de algunos títulos de *third parties*, como SMASH COURT TENNIS, GALAXIAN 3 o TEKKEN 2, de **Namco**, o SUPERSONIC RACERS de **Mindscape**.





LEMMINGS PLATFORMS
Los LEMMINGS no han muerto, y siguen haciendo de las suyas en un género nuevo, las plataformas.













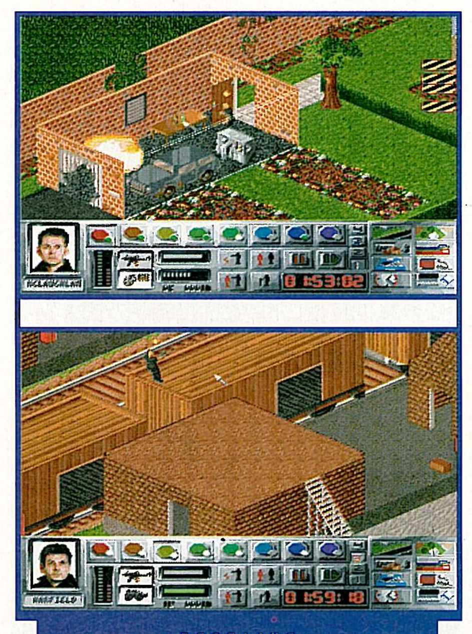


CRASH BANDICOOT es la nueva mascota de la compañía Sony. Sus aventuras pueden ser más emocionantes que las de SUPER MARIO 64 en Nintendo 64. No os lo perdáis.





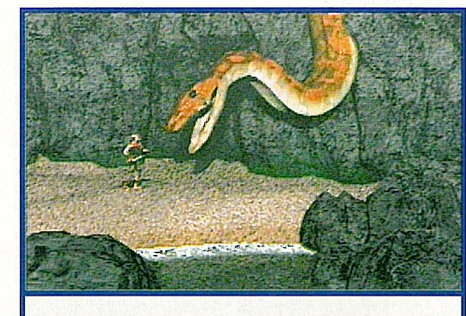
S O N Y



DEADLINE
Es un extraño juego del que sabemos bastante poco, aunque tiene toda la pinta de ser un título de estrategia.

La mano derecha de **Sony**, **Psygnosis**, tuvo un protagonismo especial debido a la espectación que sus títulos estaban levantando. El F1, del que ya os ofrecimos un extenso reportaje, junto con otros juegos tan emblemáticos y desconocidos como LEMMINGS PLATFORMS (otra aventura de nuestros pequeños amigos en formato plataformas), DEADLINE (un extraño juego de estrategia), o el inacabado CHRONICLES OF THE SWORD, fueron algunos de éstos. De manera confidencial, y en un momento de debilidad carnal, las *Product Manager* de **Sony** nos desvelaron el secreto mejor guardado para ***PlayStation***, CRASH BANDICOOT, el juegazo del año, que promete ser más espectacular que SUPER MARIO 64 de la esperada consola ***Nintendo 64***. Por ahora no os podemos dar demasiados datos acerca de él, pero os prometemos que en el reportaje del **E3**, os contaremos algo más. Será, sin ninguna duda, un auténtico bombazo.



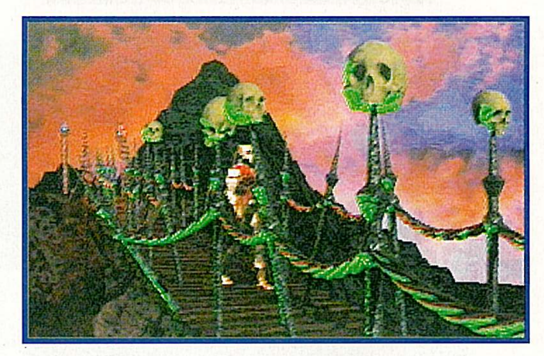




CHRONICLES OF THE SWORD
El cuento de nunca acabar. Este título ha levantado muchas espectaciones, pero tenéis que ser pacientes.



La gran cantidad de juegos que pudimos observar nos lo puso difícil a la hora de elegir.



Parece ser que CHRONICLES OF THE SWORD está a punto de ver la luz. Este mes os ofrecemos la preview.

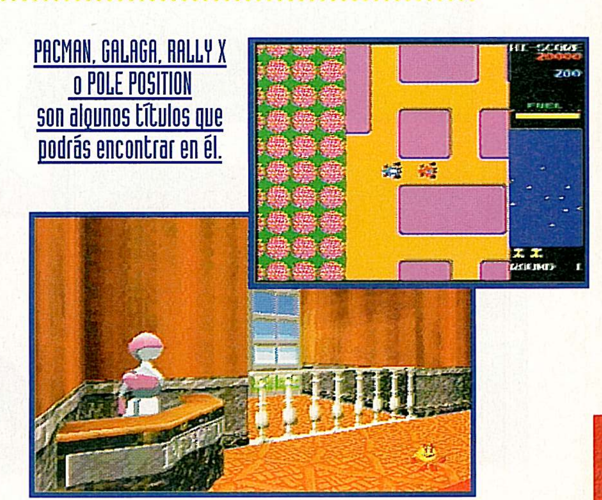


Aquí podéis contemplar las pantallas del primer volumen de clásicos de la compañía Namco.



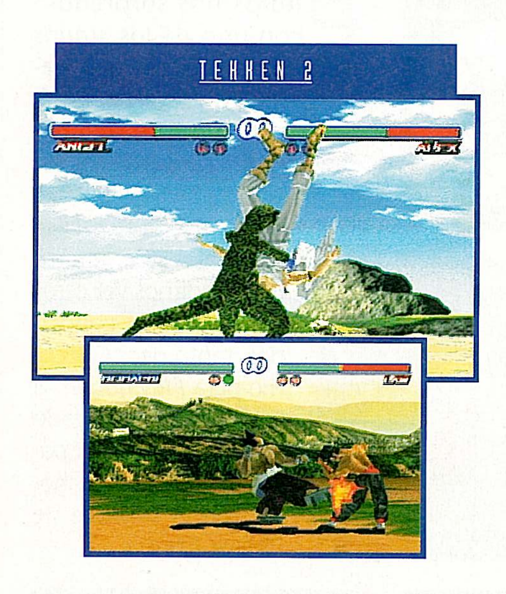
NAMCO MUSEUM 1
Este es el primer de los cinco volúmenes que Namco tiene preparado para deleite de los usuarios de PlayStation. Empezad a coleccionarlos.

PACMAN, GALAGA, RALLY X o POLE POSITION son algunos títulos que podrás encontrar en él.



PSYGNOSIS

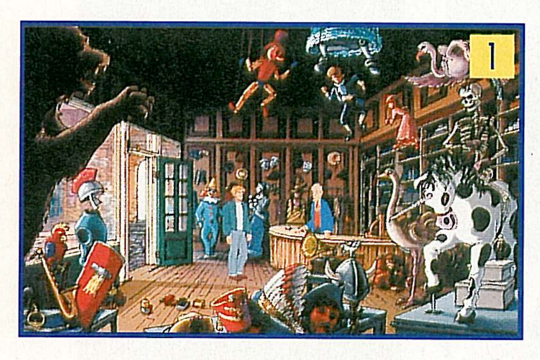




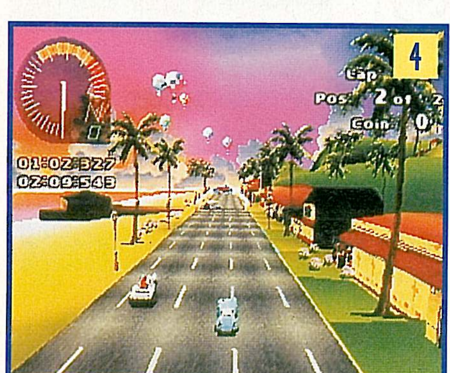
Además de lo ya contado, en uno de los reservados de **Sony** pudimos disfrutar de otros títulos para ***PlayStation***. Algunos son juegos de los que os podemos contar poco, y que podéis observar en las pantallas de la parte inferior de la página. GUN LAW, SPIRAL SAGA, RAGING SKIES, AQUANAUTS HOLIDAY, A-TRAIN, o BROKEN SWORD son algunos ejemplos. Cada uno de ellos es de diferente género, pero hay que destacar las características propias de cada uno. La calidad gráfica de AQUANAUTS HOLIDAY, las melodías del RAGING SKIES, la «complejidad» del A-TRAIN, o la trepidante acción de BROKEN SWORD.

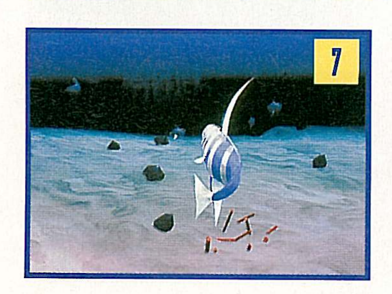


LO MAS ESPERADO









1. BROKEN SWORD
2. A-TRAIN
3. SMASH COURT TENNIS
4. MOTORTOON 2
5. RAGING SKIES
6. GALAXIAN
7. AQUANAUTS HOLIDAY
8. JUMPING FLASH 2



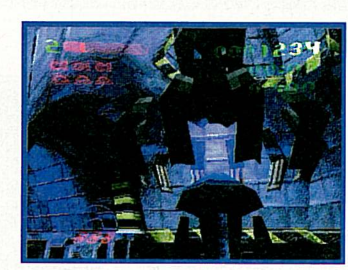
Feria ECTS Spring 96

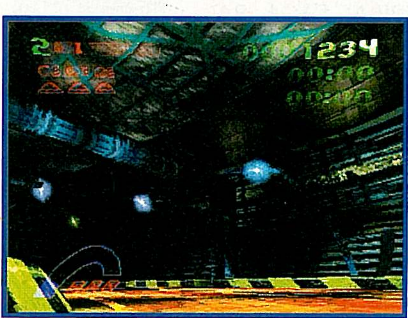




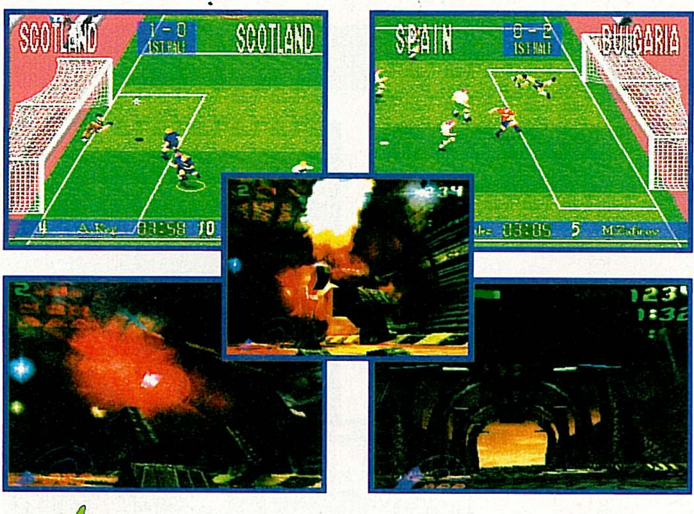
OCEAN

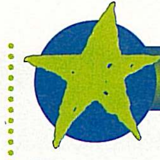
Esta compañía protagonizó una de las grandes noticias de la feria londinense junto con la francesa **Infogrames**. Esta última ha comprado la histórica **Ocean**, para deleite de los aficionados a los videojuegos. Con respecto a sus novedades, hay que destacar el juego desarrollado por **Neon Lighting**, y que ha sido una de las estrellas de la feria: TUNNEL B1. También fue presentado **90 MINUTES EUROPEAN PRIME GOAL** para *SNES*.





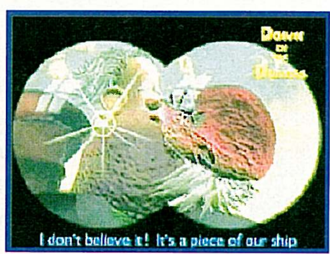




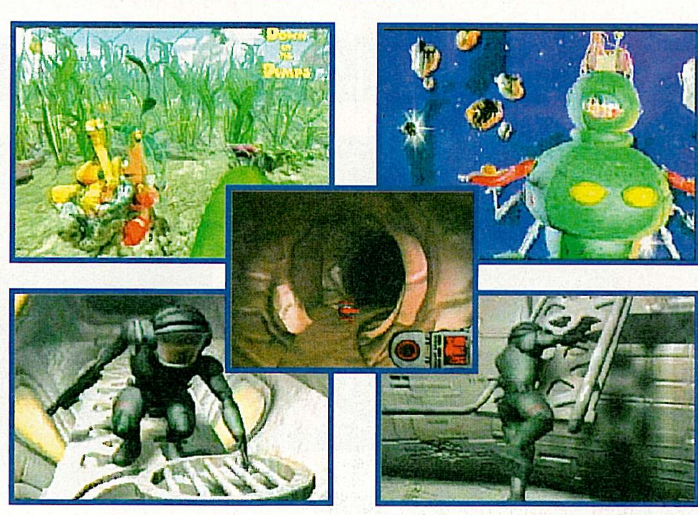


PHILIPS

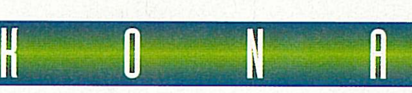
Philips nos sorprendió con uno de los *stands* más espectaculares que hemos visto en esta feria. En él se recreaba un escenario basado en uno de sus títulos estrella del año, DOWN IN THE DUMPS. Esta aventura gráfica no estaba sola, y también pudimos ver otros juegos menos conocidos, tanto para *CDi* como para *PlayStation*. El tantas veces anunciado CREATURE SHOCK parece que ya es un hecho en el soporte de **Philips Media.**









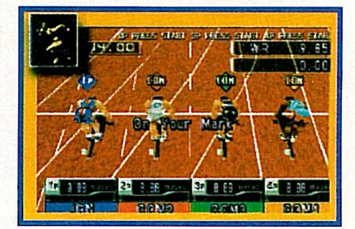


KONAMI

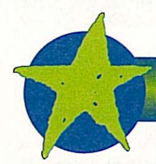
A pesar de que la compañía nipona no estaba presente en esta edición, tuvimos la suerte de conseguir alguna información vital para este reportaje. **Konami** nos presentó varios títulos de los que se sabe poco, aunque prometen bastante. GENSO SUIKODEN es un espectacular juego de rol al que podéis echar un vistazo en el GAME MASTER del número 48. PROJECT OVERKILL es un sangriento juego en perspectiva isométrica que dará mucho que hablar a los de la censura. La moda de las olimpiadas también ha llegado a ***PlayStation*** a través de International TRACK&FIELD. Por último, hay que destacar un juego de golf para ***PlayStation***, KONAMI LINKS.



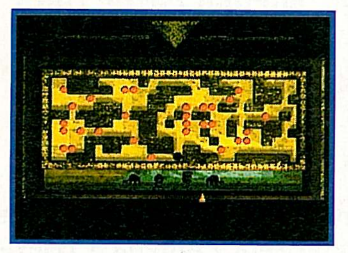








SUNSOFT



Toda una aventura gráfica que nos ofrece todo un alarde de calidad visual.

La compañía nipona no tenía demasiadas novedades que ofrecer, pero entre lo más destacable hay que nombrar la aventura gráfica, JEWELS OF THE ORACLE. En ella podemos observar todo un alarde de calidad gráfica y de efectos de sonido acompañados de buenas melodías.



VIACOM

Esta compañía fue de las que aporto más novedades para casi todos los formatos existentes en el mercado. Con respecto a las nuevas consolas, sólo ofreció algo para la de **Sony**. Su principal título para el año es AEON FLUX, un juego basado en una popular serie de la **MTV**.

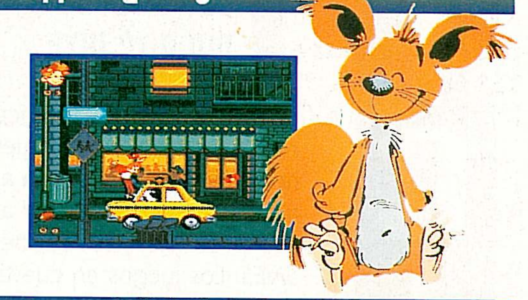


Esta compañía se esta poniendo las pilas. Sus títulos suben de calidad.

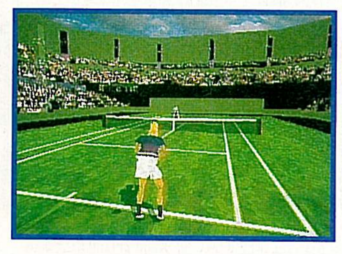
I N F O G R A M E S



Su reciente adquisición de **Ocean** añadirá nuevos productos que acompañen a su única novedad en la feria, SPIROU, que saldrá para la consola ***Super Nintendo.***



CODEMASTERS



El espectacular tenista vuelve al mundo de las consolas con una nueva entrega.

Codemasters es una asídua a el ECTS. Aunque se nos fue la sensual **Allison Grant**, esta compañía sigue sorprendiendo con sus escasas novedades. PETE SAMPRAS EXTREME y el esperado MICROMACHINES V3 para ***PlayStation,*** son sus principales lanzamientos.



INTERPLAY

Allison Grant, la potente chica ex-***codemasters***, nos deleitó con sus productos... para ***PSX***. La mayoría de ellos ya los conocéis: CASPER, el fantasma travieso, CIBERIA, o DESCENT son algunos de ellos. La única novedad es AETERMATH,un plataformas para ***Saturn*** y ***PlayStation.***



No os podemos contar mucho sobre este título, pero promete ser una bomba.



GT INTERACTIVE

A pesar de que esta compañía no es muy conocida por los usuarios de consolas, su catálogo de títulos sorprende por su diversidad. En él podemos encontrar desde el WILLIAMS ARCADE GREATEST HITS para ***PSX***, con juegos como el DEFENDER, hasta el ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 de ***Saturn.***



La moda de los clásicos tambien está presente en la compañía Williams. DEFENDER es uno de sus ejemplos.

MINDSCAPE



La espectacularidad, tanto gráfica como en jugabilidad, va a hacer que este juego sea un auténtico éxito en PSX.

Aunque esta compañía es habitual en el mercado de juegos para ***PC***, hemos podido echar un vistazo al único juego de ***PlayStation*** que tendrán en su catálogo. SUPERSONIC RACERS es un juego de carreras de minicoches que, por su jugabilidad, nos recuerda mucho a los míticos MICROMACHINES.

NOTICIAS

MUNDO GAMES

TIENDAS

INAUGURACION DEL PRIMER CAMPEONATO MUNDO GAMES

Para celebrar su inaguración, la nueva tienda de videojuegos **MUNDO GAMES** organizará un campeonato entre los aficionados que quieran desplazarse a su establecimiento durante los próximos días 4, 5, 11 y 12 de Mayo. Para aquellos que deseen participar en este concurso, la dirección es Avenida del Mediterraneo 4 en Madrid. Desde aquí les desamos toda la suerte del mundo y una larga vida comercial.

SPACO

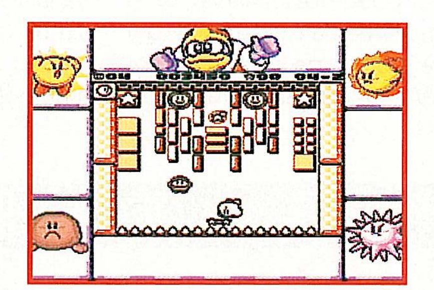
VUELVE A LA CARGA CON NUEVOS JUEGOS PARA 16 BITS

Tras la sorpresa de su incorporación a la distribución de juegos para 32 *bits*, **Spaco** retorna a los caminos que ya conoce y anuncia sus próximas novedades para *SNES*. Los juegos en cuestión son SPIROU, un juego de plataformas protagonizado por el popular botones del cómic francés, y MEGAMAN X3, otra entrega de esta nueva etapa de uno de los personajes más geniales de la compañía nipona **Capcom**. Ambos títulos estarán en la calle entre este mes y el siguiente. **Spaco** también ha confirmado que distribuirá en exclusiva GALAXY FIGHT para *Saturn* y *PlayStation*.





Los juegos SPIROU y MEGAMAN X3 prometen ser una fuente inagotable de sorpresas y entretenimiento para los afotunados usuarios de Super Nintendo en nuestro país..



GAME BOY

KIRBY REGRESA A GAME BOY VIA NINTENDO ESPAÑA

Kirby, uno de los personajes más carismáticos que ha creado **Nintendo** en los últimos años, vuelve a reaparecer en ***Game Boy*** con KIRBY´S BLOCKBALL. Este juego tiene un gran parecido con el clásico de **Taito** ARKANOID, y se trata de un arcade en el que KIRBY asumirá el papel de la bola que destruye las paredes de ladrillo. El juego se presentó en el pasado **Shoshinkai** y llegará a nuestro país el próximo mes de Junio.

SONY

REVOLUCIONARIO MANDO PARA PLAYSTATION

Los aficionados a juegos de conducción como RIDGE RACER, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, o de aviones como AIR COMBAT, tendrán a partir de ahora un nuevo mando para demostrar sus habilidades en el pilotaje. Se llama *Negcon Pad*, ha sido creado por **Namco**, y en su diseño encontraremos como principal novedad un sistema de rotación en su eje central que nos permite prescindir del *pad* direccional para realizar los giros. El precio en el mercado español rondará las 7.000 pesetas.



GRUPO ZETA

ACUERDO ENTRE WALT DISNEY COMPANY Y GRUPO ZETA

Antonio Asensio, Presidente de **Grupo Zeta** y **Antena 3 Televisión**, y **Pierre Sissmann** Presidente de **The Walt Disney Consumer Products** para Europa, Africa y Oriente Próximo, han firmado un acuerdo para la publicación de revistas **Disney** con **Ediciones B**, **Grupo Zeta**. La revistas a editar son TOP DISNEY, MINNIE, OLE DISNEY, ACTIVIDADES DISNEY y una última publicación cuyo nombre está aún por determinar. Gracias a este importante acuerdo, **Ediciones B** se consolidará como uno de los grupos editoriales más importantes en el sector infantil.



Antonio Asensio, Presidente de Grupo Zeta y Antena 3 Televisión, y Pierre Sissmann, Presidente de The Walt Disney Consumer Products, se felicitan por el acuerdo.




Destruction derby


wipEout




SEGA SATURN

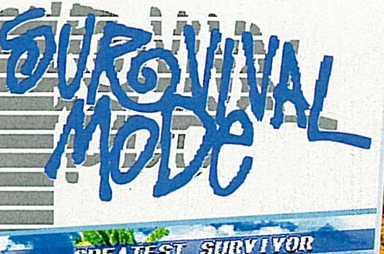
TEKKEN 2 RETURN OF IRON FIST

DIRECTAMENTE

NAMCO NO DA TREGUA A SUS COMPETIDORES Y YA HA LANZADO EN JAPON LA SEGUNDA ENTREGA DE TEKKEN PARA LOS 32 BITS DE SONY. AL IGUAL QUE LA VERSION DE LA RECREATIVA, CUENTA

Meses después de que la versión recreativa de **TEKKEN 2** colapsara las salas de juego de medio mundo, la leyenda de esta saga se ha consagrado definitivamente. Por desgracia, aún no ha llegado hasta nuestro país, pero estoy seguro de que en cuanto salga al mercado la versión *Pal*, todos aquellos que posean una ***PlayStation*** no podrán resistirse a sus encantos y se verán arrastrados inexorablemente a la tienda más próxima para adquirir este título. Han pasado unos meses desde la aparición del arcade **TEKKEN 2** en las salas japonesas. Desde ese momento se pudo comprobar que todo lo que habíamos visto en TEKKEN se había superado con creces, y se anunció que la conversión para ***PlayStation*** no tendría nada que envidiar al original. **Namco** ha cumplido su palabra al pie de la letra. La primera entrega para *coin-*

SURVIVAL MODE





MUY SIMILAR AL MODO RANKING DE VIRTUA FIGHTER. TENDREIS QUE ELIMINAR TANTOS ENEMIGOS COMO PODAIS ANTES DE QUEDAROS SIN ENERGIA.

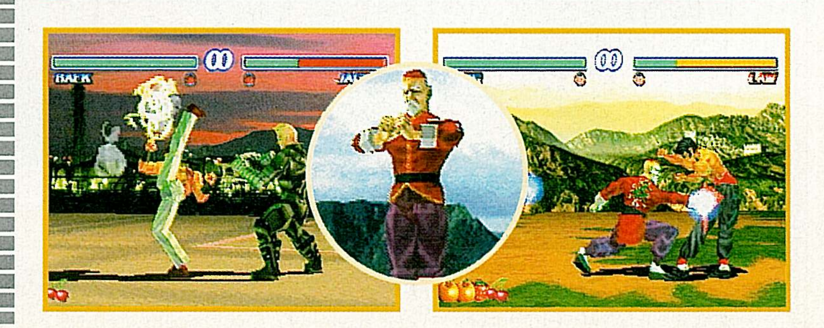
TEAM BATTLE





OCHO LUCHADORES ELEGIDOS POR VOSOTROS SE ENFRENTARAN CONTRA OTROS TANTOS PERSONAJES CONTROLADOS POR LA CONSOLA U OTRO JUGADOR.

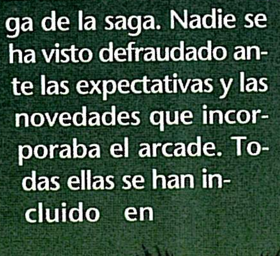


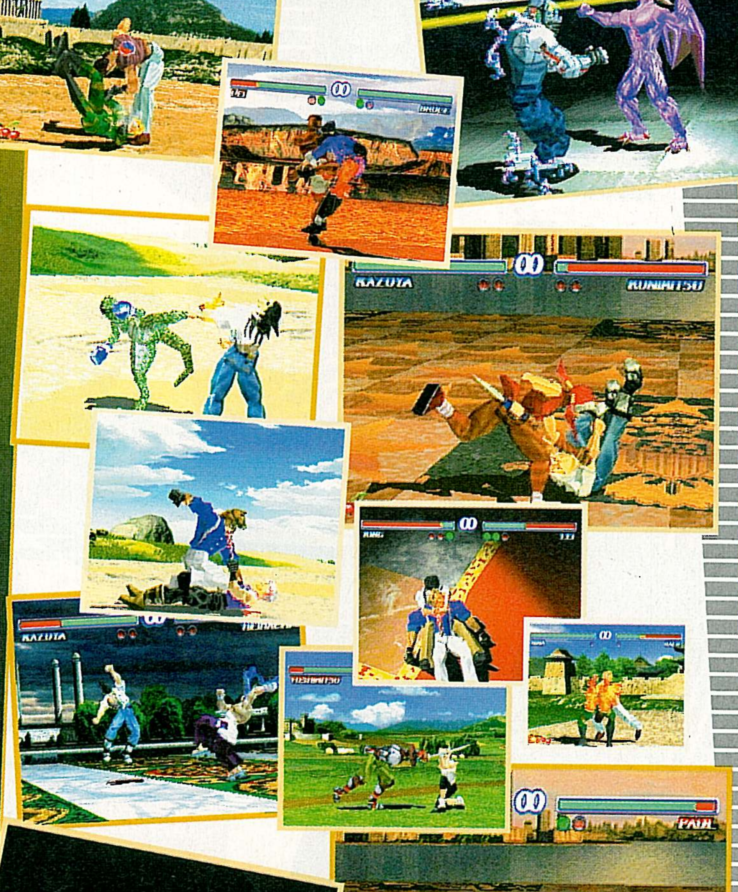






op fue mejorada con dos nuevas versiones, en la última de las cuales se podían escoger un total de 23 caracteres jugables, incluyendo a Kazuya, Devil Kazuya y al canguro Alex. En un principio estos personajes iban apareciendo semanalmente gracias a un dispositivo de reloj instalado por la compañía para que todos los jugadores los fueran descubriendo y disfrutando con sus peculiares estilos de lucha. Gracias a la versatilidad del ***System 11***, lo que le convierte en uno de los más baratos si lo comparamos con otras máquinas como VIRTUA FIGHTER 2, ha bastado con reemplazar la ROM de la placa con el nuevo título. Las características técnicas y la calidad del juego como tal le convierten, por el momento, en el título más completo del género de lucha. Todos esperaban mucho de **TEKKEN 2**, sobre todo después de haber contemplado las excelencias de la gran apuesta de **Sega**, VIRTUA FIGHTER 2 que por otra parte ya está dando los últimos toques a la tercera entrega de la saga. Nadie se ha visto defraudado ante las expectativas y las novedades que incorporaba el arcade. Todas ellas se han incluido en







REPORTAJE

TEKKEN 2

RETURN OF IRON FIST



PlayStation. **Namco** ha apostado por los fondos en 2D y un suelo en 3D con texturas para dotar de mayor fluidez al juego. Los gráficos han sido tratados con una técnica de iluminación en tiempo real en detrimento del *Gouraud Shading* ,que eliminaba los bordes de los polígonos. Así, los personajes presentan un aspecto más poligonal que en la primera entrega, muy al estilo de VIRTUA FIGHTER. Uno de los aspectos que se ha visto más favorecido es la fluidez y la suavidad con la que transcurren los combates, a unos 60 *frames* por segundo en la versión ori-

EL QUE FUERA HEROE DE LA PRIMERA ENTREGA SE HA PASADO AL BANDO CONTRARIO.

EN ESTA MODALIDAD, COMO SU NOMBRE INDICA, EL TRUCO ESTA EN TERMINARSE EL JUEGO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.



EL ULTIMO ENEMIGO DEL JUEGO PUEDE CONVERTIRSE EN UN PERSONAJE SELECCIONABLE CON DOS CARAS MUY DIFERENTES.

SEGUN EL BOTON QUE PULSEIS PARA SELECCIONARLE, ESTE PERSONAJE SERA UN CANGURO O UN REPTIL.

ginal japonesa. En lo que respecta al terreno de la jugabilidad, se ha mantenido el espíritu original, aunque con ciertas innovaciones y nuevas técnicas de golpes y llaves. Los luchadores pueden ejecutar *combos* de hasta 10 golpes con mayor fluidez que en la primera entrega, pero ahora cuentan con un mayor número de ellos. Además, algunos personajes pueden encadenar diferentes llaves especiales, como Nina cuando le partía los brazos a su contrincante, logrando secuencias visuales realmente espectaculares. King es un auténtico maestro en esta especialidad y deleitará a los amantes de la dificultad tronchando piernas y brazos. Los combates se han ambientado, como ya pasara en la primera parte, con escalofriantes sonidos de huesos partidos, gritos y golpes que dotan de una variedad envidiable a todo

TEKKEN 2

RETURN OF IRON FIST

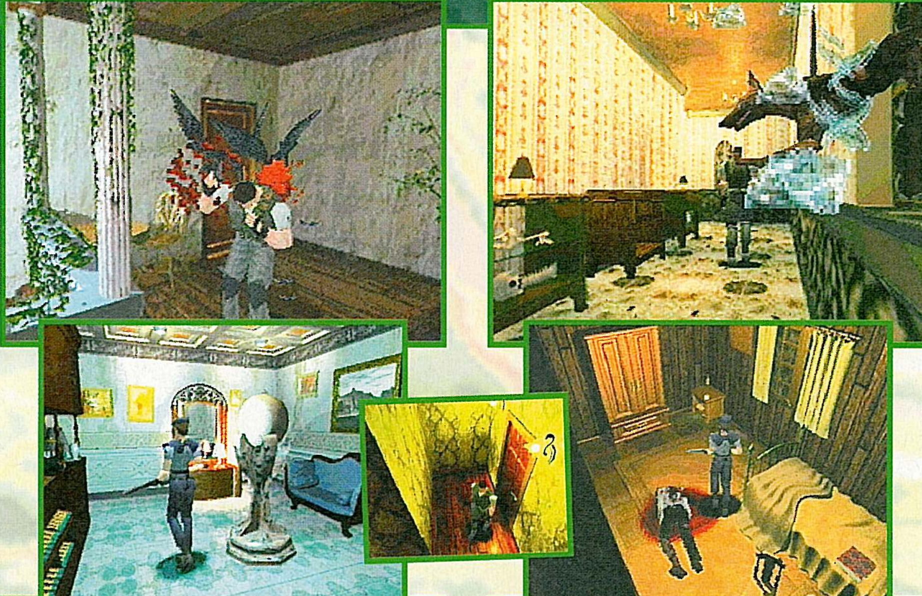


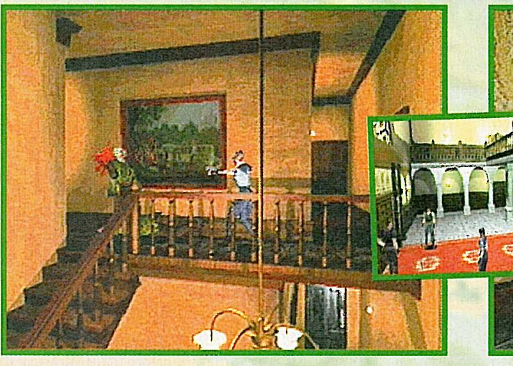
el juego. Las melodías que se han compuesto para **TEKKEN 2** son alucinantes, sobre todo la que acompaña la extensa *intro* que nada tiene que ver con la de TEKKEN, ya que sus imágenes se han elaborado para que sean mucho más nítidas y tengan una animación de calidad fuera de toda duda. Lo mismo les sucede a los 23 finales que esconde el juego. Sí, he dicho 23, porque todos los personajes, incluyendo los enemigos finales, tienen su propio e inesperado final, cosa que no ocurría en el primer TEKKEN. Incluso eliminando estos fantásticos alicientes, nos encontramos con el mejor juego de lucha, tridimensional o no, de la historia. Gracias, **Namco**.

R. DREAMER

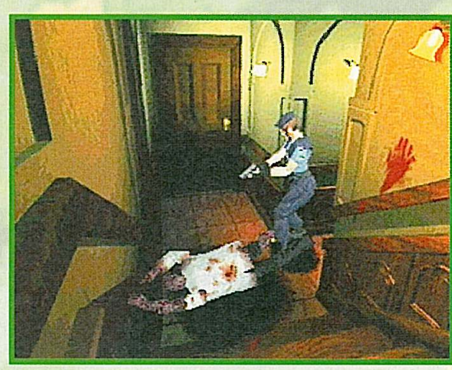


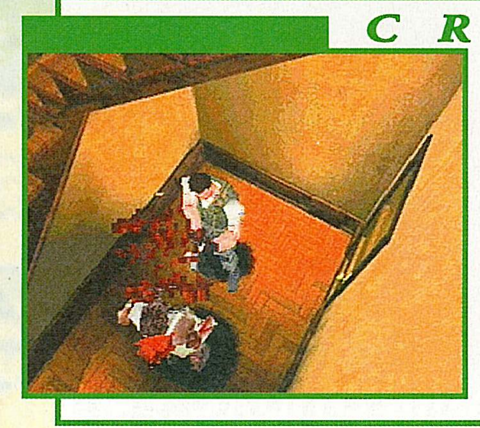
Los tiempos en que **Capcom** triunfaba gracias al lanzamiento de STREET FIGHTER 2 han quedado atrás. Las nuevas tecnologías se han impuesto, y la compañía nipona no estaba dispuesta a dejar pasar el carro de la fama. La sopresa que nos tenían deparada sus programadores era mayúscula, y su entrada en el pantanoso terreno de los juegos en 3D ha sido fulminante.
El fenónemo **BIOHAZARD** está revasando todos los límites esperados por **Capcom**, e incluso muchos nos esperábamos un juego con menores prestaciones que las que hemos encontrado en la versión final. El juego vió la luz el 22 de Marzo en el mercado japonés, entrando directamente en el primer puesto de los *Top Ten* nipones superando a la última versión de Kirby para ***Super Nintendo*** y a PANZER DRAGOON ZWEI para ***Saturn***. Por fin, después de ver las mismas pantallas una y mil veces en revistas extranjeras, nadie sabía a ciencia cierta si se trataba de una

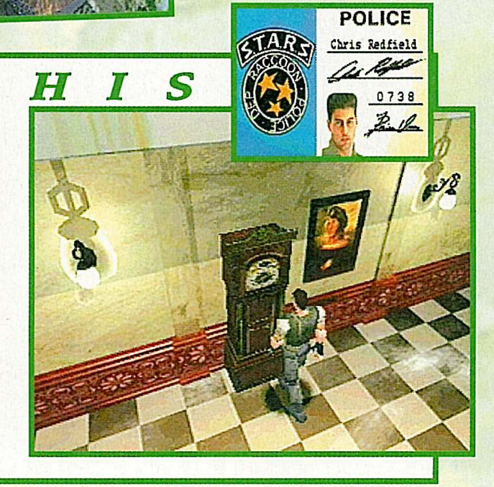


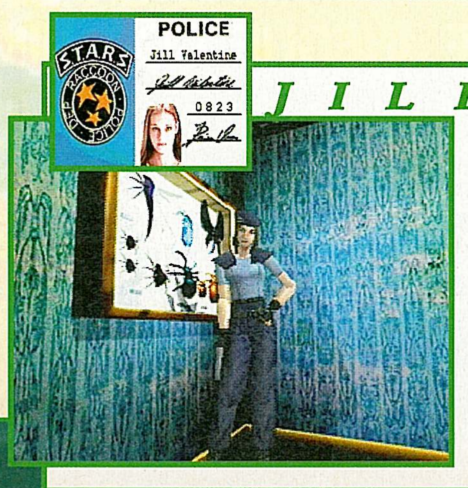


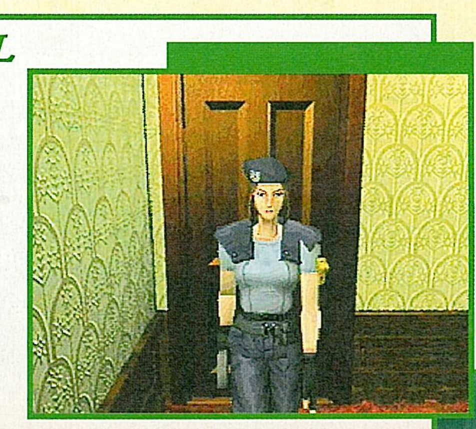




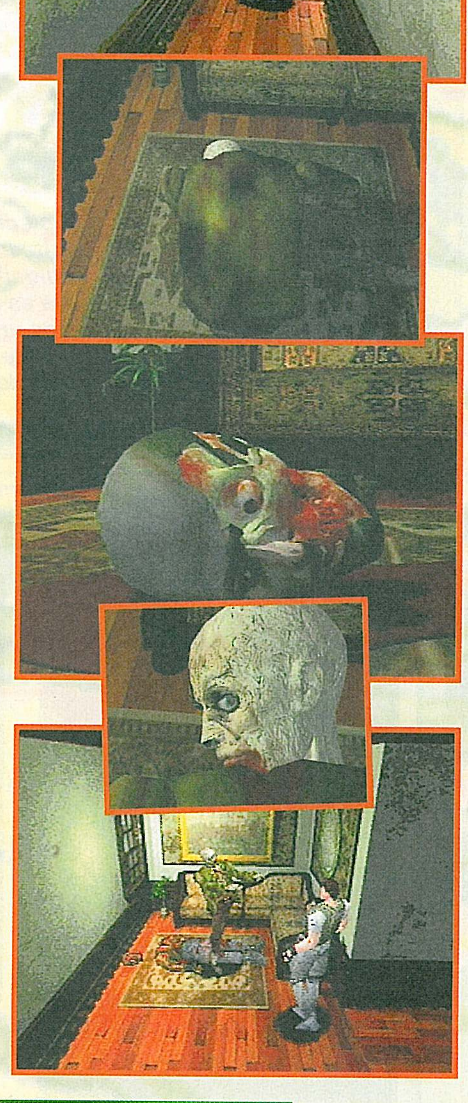


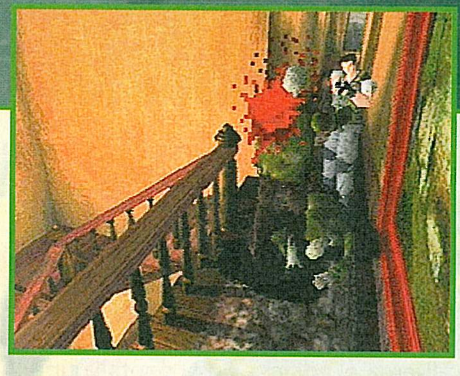










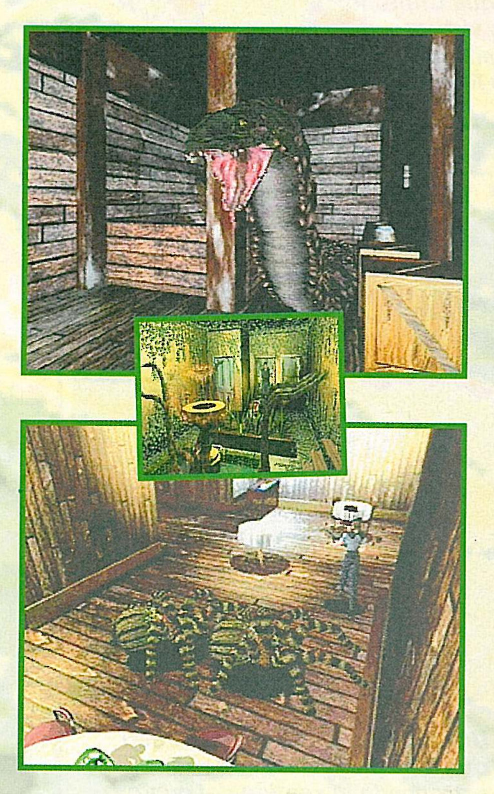


aventura con las mismas características que ALONE IN THE DARK o si se incluirían grandes dosis de acción para conseguir la simbiosis perfecta entre una aventura y un «disparalos-a-todos-antes-de-que-te-muerdan-el-cuello». La verdad es que **RESIDENT EVIL** se ajusta perfectamente a la segunda premisa, con un guión muy sólido y un aspecto gráfico tan sobrecogedor y agobiante que os hará olvidar cualquier otro juego del momento.

La historia del juego os narra las peripecias de los componentes de

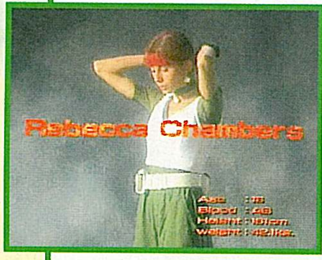


dos grupos de las fuerzas especiales que han llegado a lo más profundo de Racoon Forest. Desde hace tiempo se vienen produciendo extraños sucesos en la región, y las autoridades gubernamentales creen que están directamente relacionados con una serie de experimentos secretos de biotecnología avanzada. Nada más empezar el juego se os dará a elegir entre dos personajes. En primer lugar Jill, una joven con la que la aventura resultará más fácil, ya que partirá con más ventajas desde el principio, e incluso se encontrará con menor número de enemigos en determinadas zonas. El otro protagonista es un tipo duro y con muchos recursos sólo apto para los amantes de las dificultades. Tras una intensa *intro* en blanco y negro, repleta de toques grotescos y macabros, los protagonistas se introducen en el caserón para refugiarse del monstruo que les viene pi-

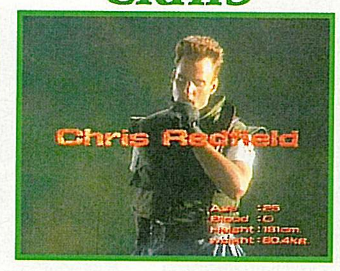


EL REPARTO

REBECCA









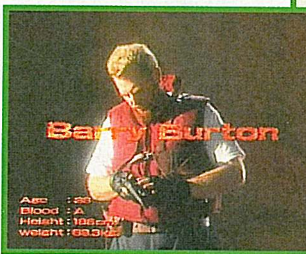




Jill Valentine

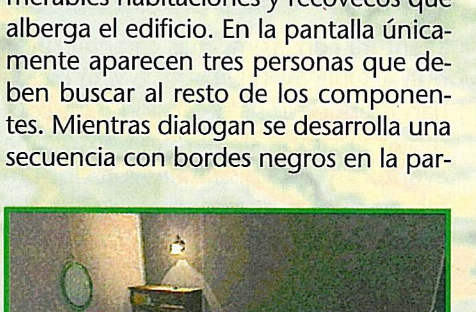
Jill y Chris estarán acompañados por otros componentes del equipo STARS. Algunos comenzarán la aventura con ellos y otros aparecerán cuando hayáis avanzado en el juego.

BARRY

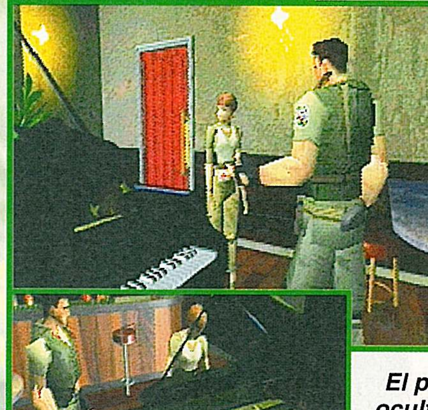




sando los talones. Algunos miembros del grupo se han perdido por las innumerables habitaciones y recovecos que alberga el edificio. En la pantalla únicamente aparecen tres personas que deben buscar al resto de los componentes. Mientras dialogan se desarrolla una secuencia con bordes negros en la parte inferior y superior de la pantalla, lo que indica que no podéis influir en los acontecimientos hasta que el juego vuelva a aparecer a pantalla completa. A lo largo del la aventura os encontraréis con varios momentos como éste al coger objetos o hallar a otros miembros del grupo. La dificultad del juego es elevada, como en cualquier aventura. Pero uno de los principales inconvenientes es que sólo podréis transportar un determinado número de objetos, 6 Chris y 8 Jill. Por lo que tendréis que pensar



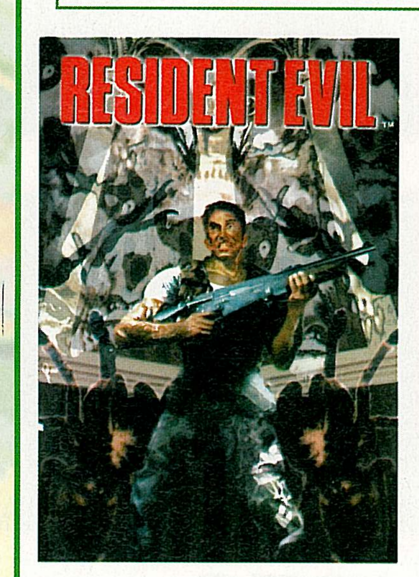
EL PIANO





El piano del bar oculta un secreto valiosísimo. La pena es que Chris no es un virtuoso y necesitará la ayuda de Rebecca.

USA VS JAPON

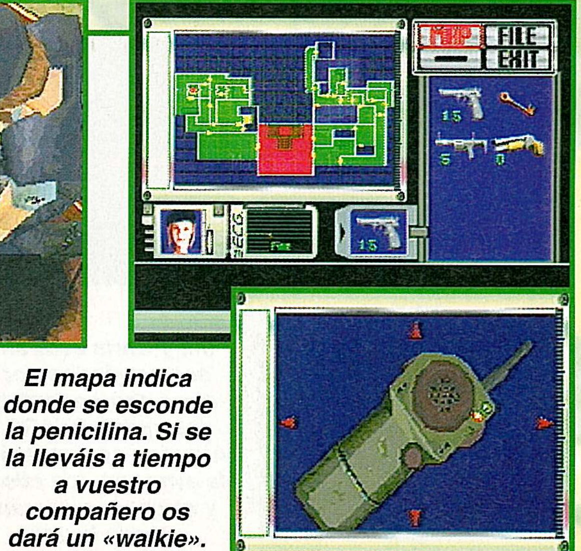




Una vez más queda demostrado que los americanos tienen estropeado el sentido del gusto.

LA RADIO

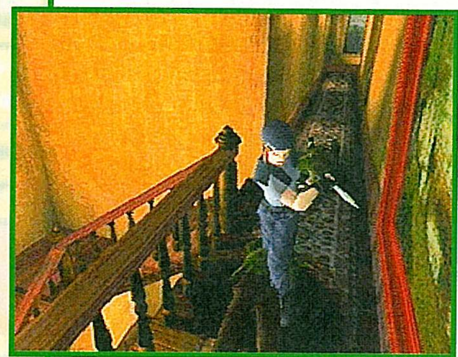




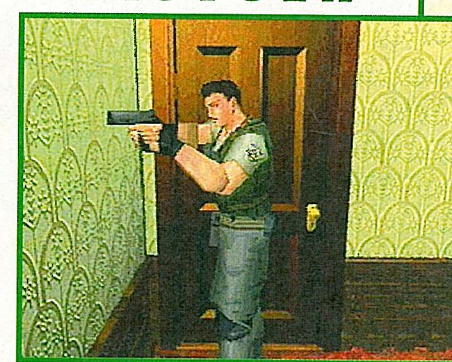
El mapa indica donde se esconde la penicilina. Si se la lleváis a tiempo a vuestro compañero os dará un «walkie».

ARSENAL

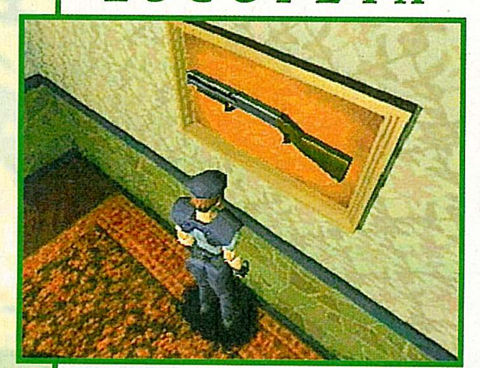
CUCHILLO



PISTOLA



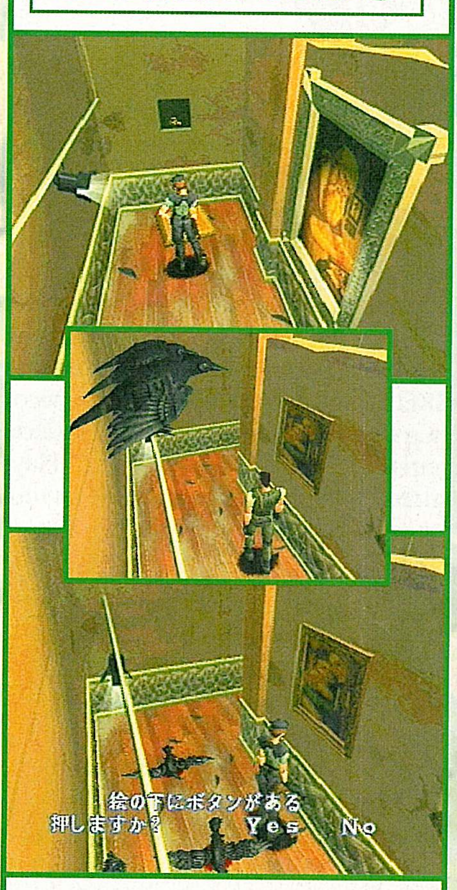
ESCOPETA



BAZOOKA

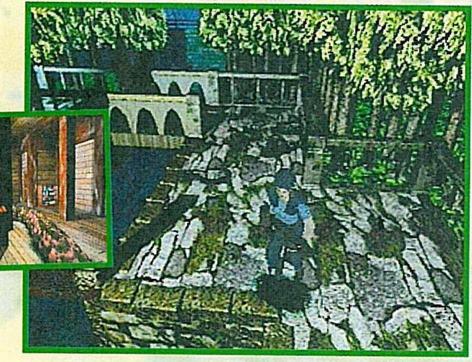


CUADROS

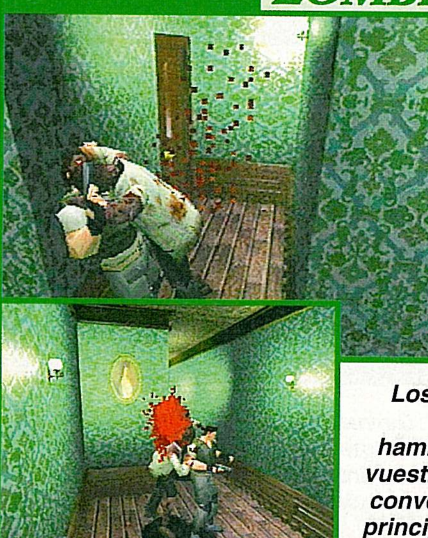


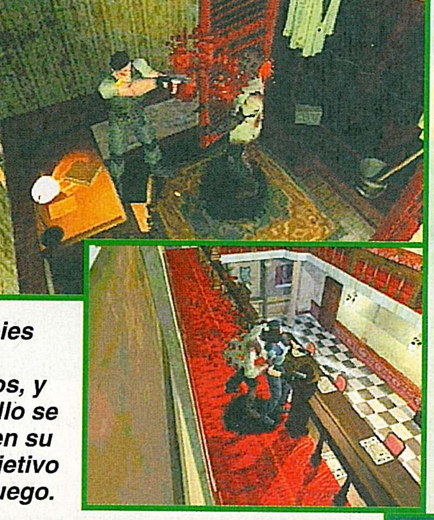
El enigma de los cuadros os reportará un item esencial para continuar visitando nuevas zonas de la mansión. No es tan difícil como parece.





ZOMBIES ATE MY NERVIOS



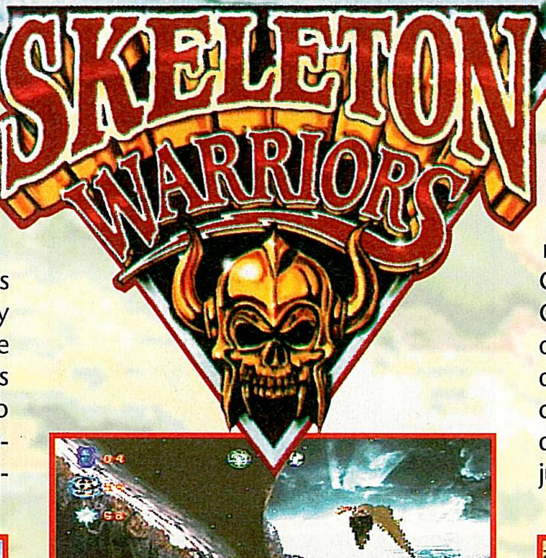


Los zombies están hambrientos, y vuestro cuello se convertirá en su principal objetivo durante el juego.

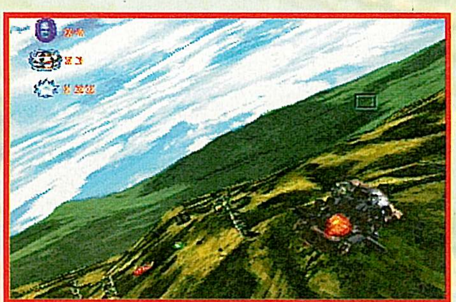
muy bien qué tenéis que utilizar antes de guardarlo en vuestros bolsillos. Pero dejando estas cosillas aparte, **RESIDENT EVIL** es toda una experiencia que involucrará totalmente al jugador con unas músicas ambientales magníficas y unos efectos sonoros de miedo, exprimiendo a tope las capacidades de la consola. El último lanzamiento de **Capcom** es una excepcional mezcla de elementos de ALONE IN THE DARK y D, pero mientras estos títulos se han confirmado como grandes aventuras, con **RESIDENT EVIL** podemos afirmar que es la aventura con mayúsculas que se convertirá en el espejo en el que futuros títulos tendrán que mirarse. Si comparamos a los actuales con éste, la verdad es que no quedan en muy buen lugar, ya que este juego, sin exagerar ni un ápice, es sin duda uno de los más impresionantes que jamás hemos tenido la ocasión de disfrutar en un soporte casero de entretenimiento.

R. DREAMER

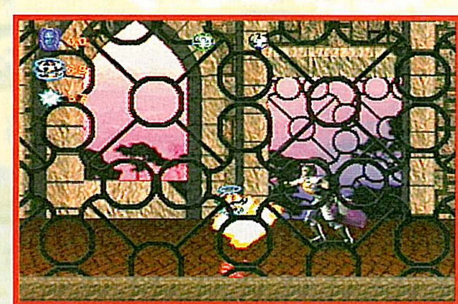




Los juguetes basados en series de TV y viceversa han sido objeto de numerosas conversiones para consolas y ordenadores. Desde los **Masters del Universo**, hasta los **Crash Dummies** todos han sido convertidos con distinta suerte. Ahora, **Playmates** y **Neversoft** nos traen las aventuras de **SKELETON WARRIORS**, unos muñecos que se han hecho famosos en el mundo entero por su terrorífico aspecto. **Playmates**, también distribuidores de los muñecos, opinan que una de las bazas de éstos es el aspecto de hueso auténtico que presentan los cuerpos de los muñecos. Siguiendo la estela de juegos RASTAN SAGA e utilizando técnicas similares a las de DONKEY KONG COUNTRY, los programadores de este CD han mezclado gráficos generados por ordenador con increíbles fondos en 3D que se unen a las espectaculares animaciones de los *sprites* protagonistas. Una de las gracias de los enemigos de este juego es su cuidada inteligencia artificial,



La variedad en el desarrollo de las fases es una de la bazas de este entretenido producto de Playmates.



SKELETON WARRIORS



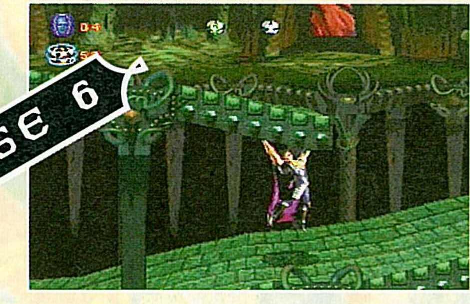






La segunda fase transcurre en la zona exterior de una gélida montaña. Allí nos veremos obligados a utilizar toda nuestra astucia para acabar con todos.





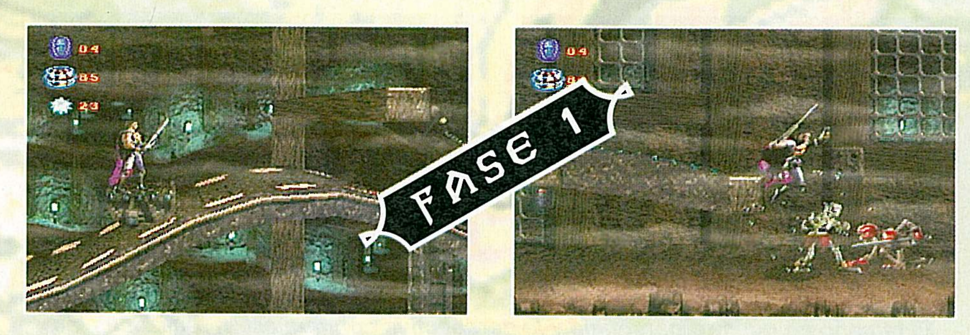
Por primera vez nos adentramos en las entrañas del templo de los SKELETON WARRIORS. Aquí la superioridad del enemigo es avasalladora.





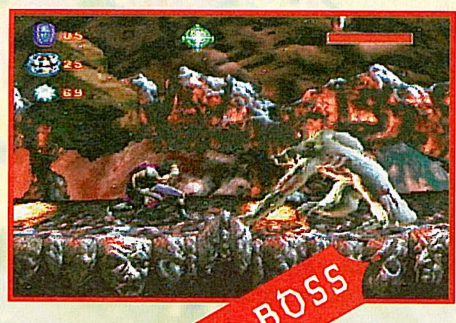
De vuelta al templo descubriremos algunos nuevos enemigos, con extrañas semejanzas a algunos personajes de MORTAL KOMBAT.

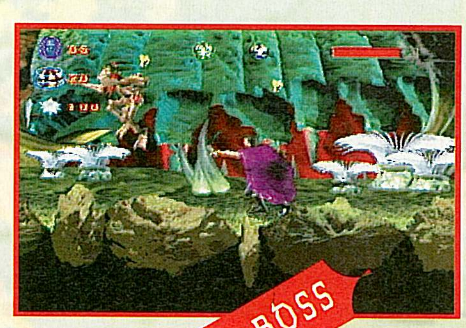


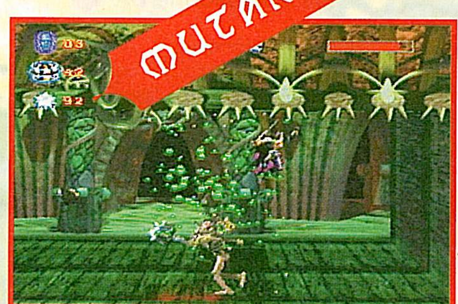


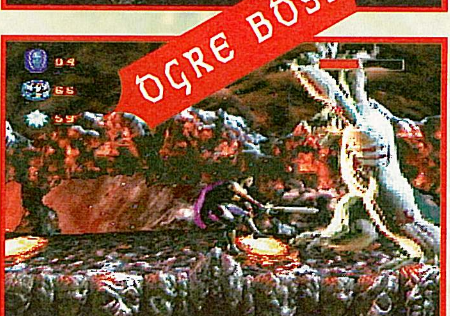
Mezclando los estilos de juegos tan dispares como DONKEY KONG COUNTRY y SHINOBI X, estamos ante un producto de impecable factura, que ha pillado por sorpresa a muchos de los componentes de esta impecable redacción.

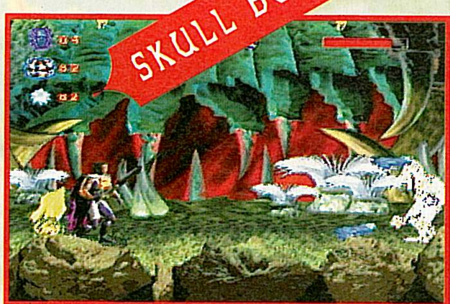




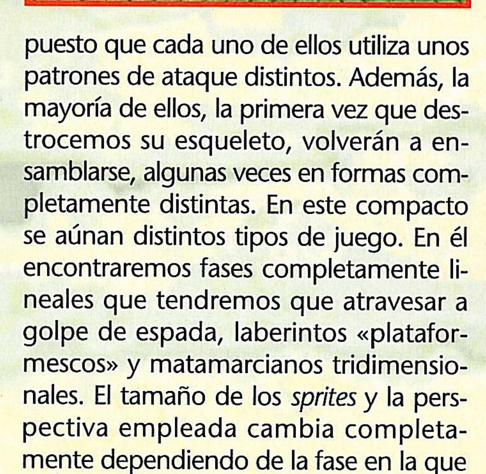




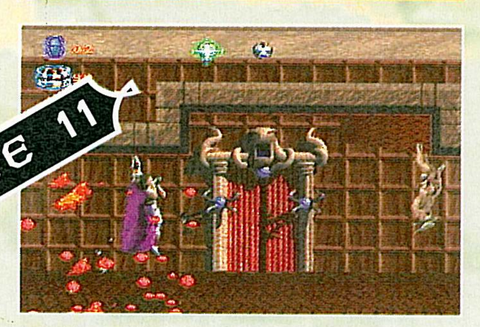




puesto que cada uno de ellos utiliza unos patrones de ataque distintos. Además, la mayoría de ellos, la primera vez que destrocemos su esqueleto, volverán a ensamblarse, algunas veces en formas completamente distintas. En este compacto se aúnan distintos tipos de juego. En él encontraremos fases completamente lineales que tendremos que atravesar a golpe de espada, laberintos «plataformescos» y matamarcianos tridimensionales. El tamaño de los *sprites* y la perspectiva empleada cambia completamente dependiendo de la fase en la que







El zoom de sprites es una técnica empleada a menudo en este compacto. Algunos de los enemigos aumentan de tamaño al atacarles.







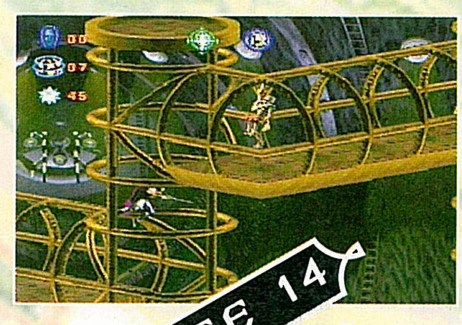
El oscuro colorido y tétrica ambientación de algunas fases contrastan con otras repletas de alegres y dicharacheros tonos pastel.

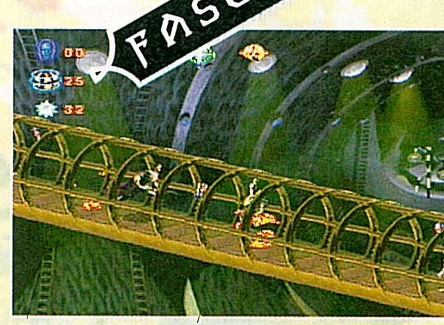




FASE 13

El tamaño de nuestro personaje y la perspectiva con que están realizadas las fases cambiará a lo largo de cada uno de los niveles que atravesemos.





FASE 14

A diferencia de SHINOBI X, en este juego se alternan los mapeados lineales con las fases del más puro estilo «plataformero».





FASE 5

Una jungla en la que conviven plantas carnívoras y medusas brillantes. No debemos dejarnos guiar por el apacible aspecto de algunos vegetales.













MOTO BONUS





En las fases de bonus el desarrollo del juego se transforma por completo. En ellas nuestro objetivo será el de cualquier mata-marcianos, es decir, eliminar a todo bicho viviente en un tiempo determinado. No importa que perdamos toda la energía, la perdida de una de nuestras vidas aquí no influye en el juego.

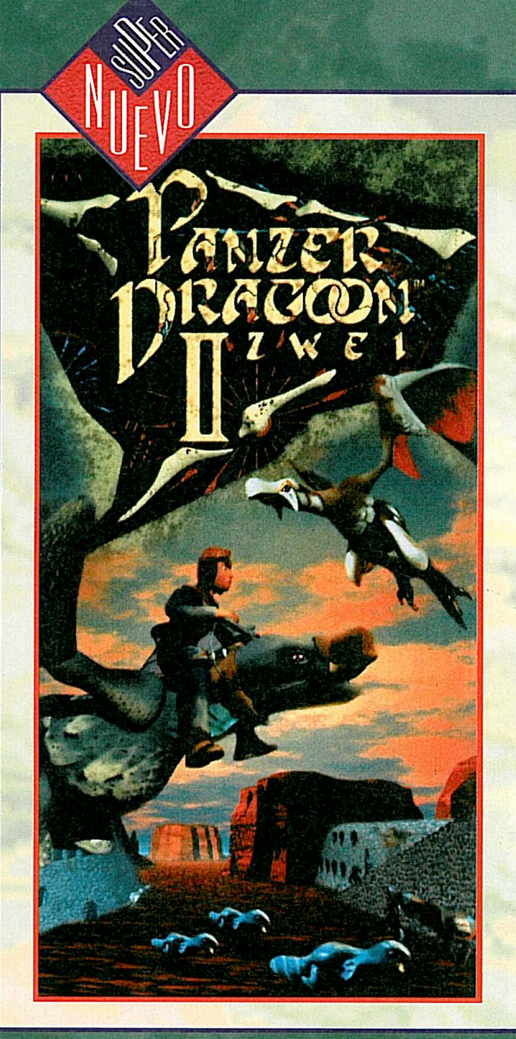
estemos. Gracias a estos cambios de tamaño podremos contemplar con mayor detalle el mapeado de algunos decorados. Las fases es 3D tienen una perspectiva similar a las de MAGIC CARPET, y nuestro objetivo sera el de eliminar a todas las naves. La banda sonora corre a cargo de **Tommy Tallarico**, músico de reconocido prestigio y autor también de las melodías de TERMINATOR para ***Mega CD*** y EARTHWORM JIM, que ha dado lo mejor de sí mismo a la hora de componer las músicas de este **SKELETON WARRIORS**. En los próximos meses os desvelaremos todos los secretos de la primera producción de **Playmates** para 32 *bits*.

THE PUNISHER

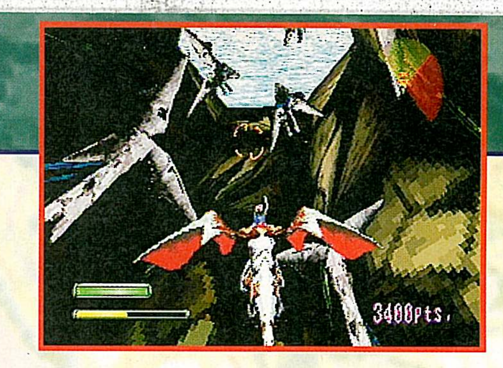




SUPER NUEVO



El mes pasado os desvelamos las primeras imágenes de lo que puede ser el juego de *Saturn* más importante de los últimos tiempos. Estamos hablando, cómo no, de **PANZER DRAGOON ZWEI**, la continuación de uno de los títulos emblemáticos de la consola de **Sega**. Si en el número anterior os destacamos detalles como los impresionantes gráficos o la variedad de sus fases, en esta ocasión os hablaremos de impresionantes e innovadoras mejoras de jugabilidad. Lo primero que parece raro a la hora de visitar la pantalla de opciones de este juego es la ausencia de selección del nivel de complejidad, cuando la primera parte tenía hasta cuatro dificultades distintas. Los programadores de **Andromeda** han diseñado un nuevo y curioso sistema de selección. En algunas fases, en un momento determinado, podremos cambiar de camino y elegir otra ruta para llegar al final de la fase en cuestión. Estas rutas están divididas por dificultades. Dependiendo de la escogida será más fácil o difícil llegar al final. El segundo detalle novedoso es el que dependiendo de





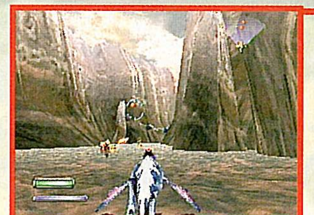




PANZER DRAGON ZWEI

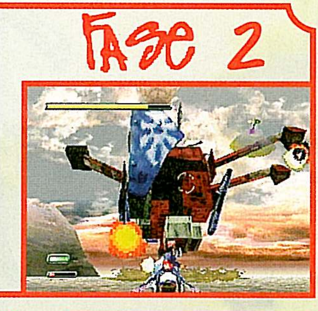








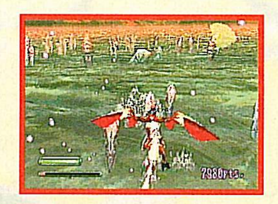
Fase 2



Entre los frondosos árboles de este bosque se ocultan muchas sorpresas desagradables.









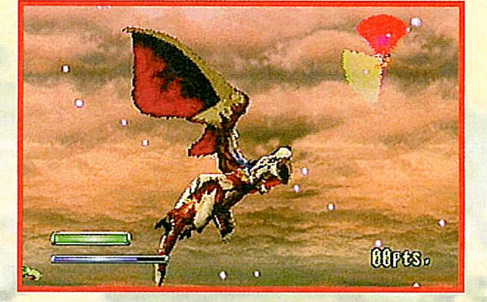






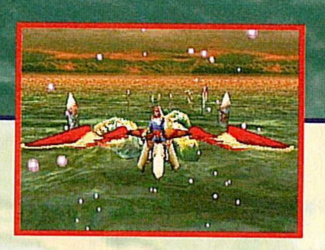
Fase 3





El árido desierto nos dará la oportunidad de enfrentarnos a criaturas subterráneas.







Fase 4





Las corrientes subterráneas nos llevarán hasta las fauces de un peligroso pez asesino.

Fase 5





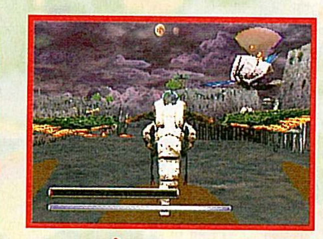
El mar se junta con el cielo, y la nieve cae sobre nosotros. ¿Será nieve de verdad?

nuestra habilidad de disparo en cada uno de los episodios del juego, nuestro dragón crece más o menos. Si logramos un porcentaje de tiro muy alto lograremos que nuestra montura se convierta en una auténtica bestia de la guerra.

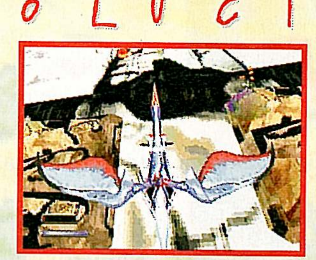
Como era lógico, el juego cuenta con una impresionante *intro*, que se encargará de contarnos todo lo sucedido desde la primera parte. Además, entre fase y fase se han incluido unas escenas en alta resolución animadas con gráficos del juego, que nos contarán otras partes de la historia. En fin, el mes que viene trataremos de «repasar» concienzudamente a la segunda parte del juego que más sorprendió de los lanzados inicialmente para ***Saturn***, y conoceréis todos los secretos de esta obra maestra ya que aún quedan muchos por descubrir. Si ***Saturn*** es vuestra consola, no os lo perdáis por nada del mundo.

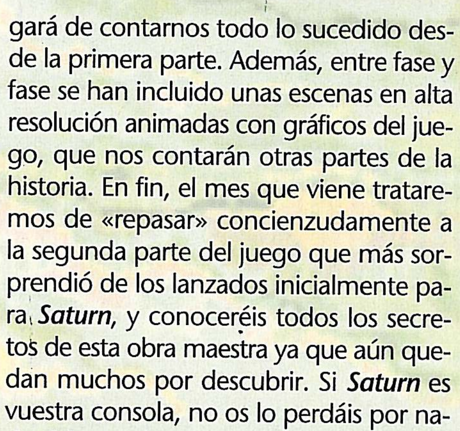
THE PUNISHER

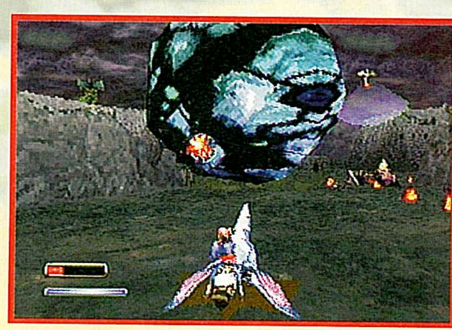




EVOLUCION



Fase 6

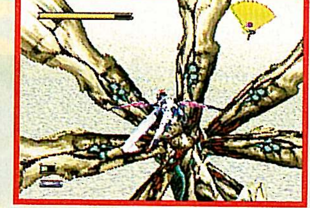




Más allá de las nubes encontramos la Fortaleza Aérea, que esconde un terrible secreto.



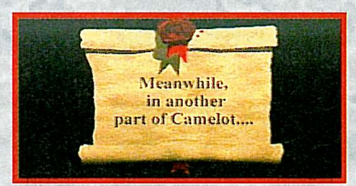
Fase 7

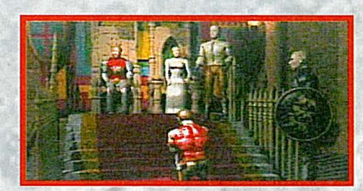




La confrontación final. La madre de todos los dragones nos espera ansiosa.















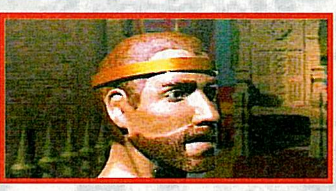




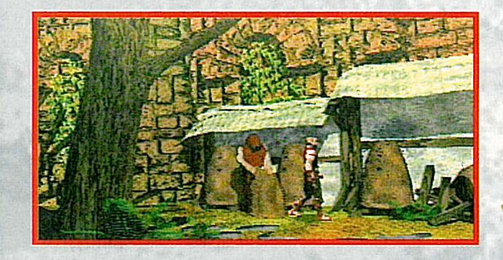
INTRO

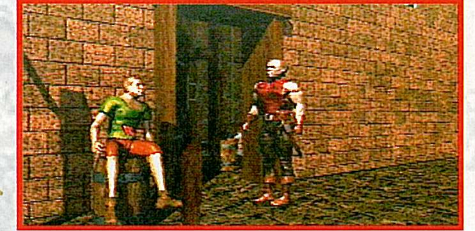


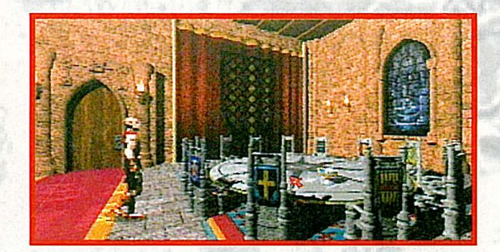




INTRO



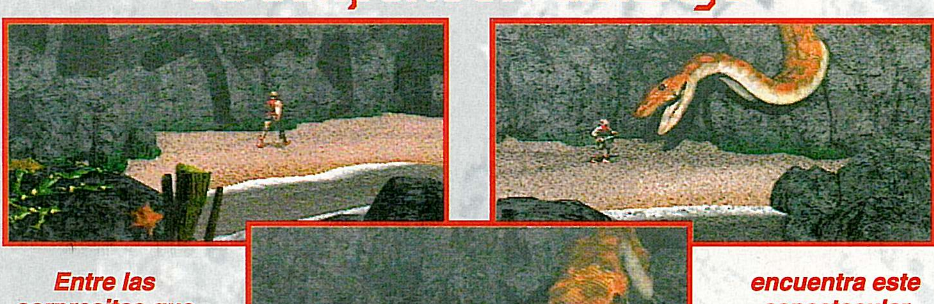




CHRONICLES OF THE SWORD

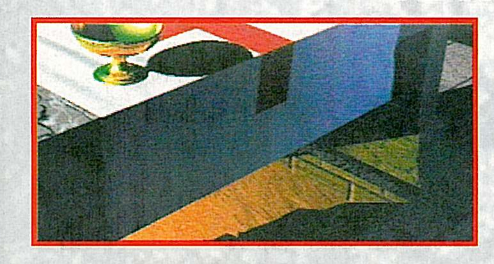


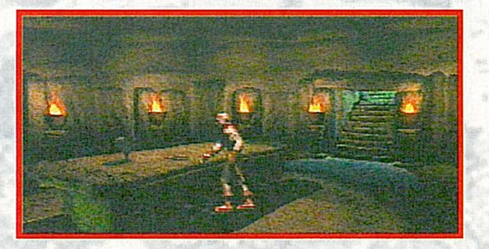
EL SERPENTÓN MALAYO



Entre las sorpresitas que os encontraréis mientras deambuláis por este mundo extraño, se encuentra este espectacular ofidio. Quizá vuestra espada pueda acabar con la madre de todas las serpientes.

EL ALTAR



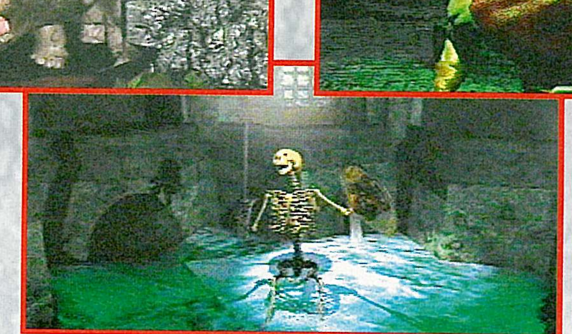


Las vivencias de los habitantes del mítico castillo de **Camelot** y los caballeros de la mesa redonda han sido la fuente de inspiración para que **Psygnosis** desarrollara una de las aventuras más esperadas del momento. Las crónicas de la espada están dispuestas a trasladaros a lugares y experiencias que jamás habéis experimentado a lo largo de vuestra vida.

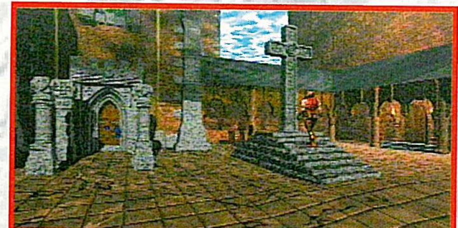
Ultimamente los juegos de aventuras se van implantando pausadamente aunque con paso firme en los 32 *bits* de **Sony**. MUNDODISCO y otros títulos procedentes del entorno ***PC*** han sido recibidos con los brazos abiertos por todos los aventureros intrépidos que poseen esta consola. **CHRONICLES OF THE SWORD** también tendrá su correspondiente versión para ***PC***, aunque en un principio ha sido desarrollado para ***Playstation.*** El entorno gráfico creado para el juego presenta una variedad de escenarios increíble y una calidad extraordinaria que dejará pasmados a los más escépticos. La mecánica es sencilla, mover el puntero para desplazar al protagonista y observar o recoger objetos. EL diálogo también es fundamental para avanzar en el juego, y algunas acciones se verán animadas por impresionantes secuencias, como por







Entre el bestiario de enemigos del juego podéis hallar todo tipo de seres. Desde guerreros de ultratumba hasta animales antediluvianos. Cuidado, el peligro acecha en cada rincón.

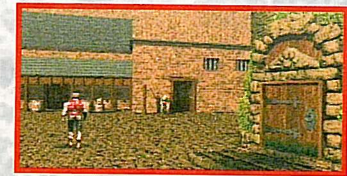




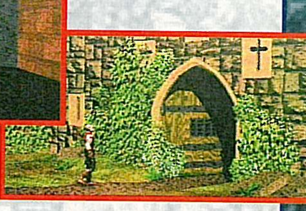


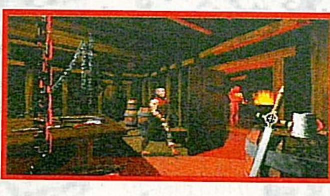




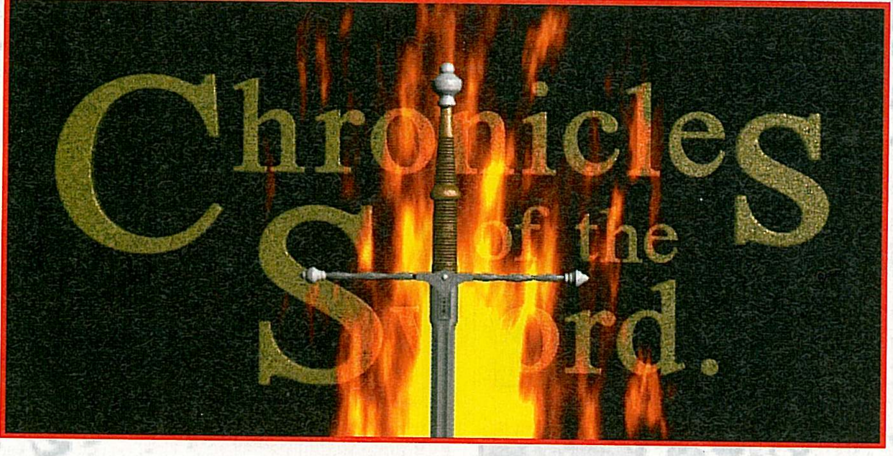










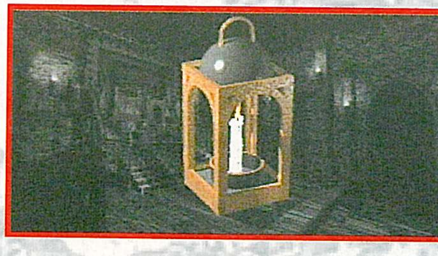




ejemplo la gigantesca serpiente que se esconde en una inhóspita guarida. Morgana será vuestro principal enemigo y para que fracase vuestra misión cuenta con una cohorte de guerreros descarnados espada en mano y seres míticos. Aunque MUNDODISCO era una gran aventura, **CHRONICLES OF THE SWORD** se adapta mejor, a lo que, a nuestro entender, debe ser un juego de 32 *bits*. Sobre todo en lo referente al apartado gráfico. Por si esto fuera poco, el juego va a ser completamente traducido al castellano, desde los subtítulos hasta las voces del protagonista y de todos los personajes que encuentre en su camino. En números posteriores analizaremos con pelos y señales lo que va a ser la primera aventura desarrollada por **Psygnosis** para *Playstation*, y estamos seguros de que puede ser todo un bombazo. Sobre todo para aquellos que gusten de disfrutar tranquilamente con una aventura impregnada por una atmósfera de misterio mientras las gotas de lluvia repiquetean en los cristales de su ventana. Tened en cuenta este título porque en próximos números ocupará un lugar destacado.

R. DREAMER

INVENTARIO



Cada vez que obtengáis un objeto deberéis guardarlo en el inventario. Aquí permanecerá hasta ser utilizado. Podéis visualizarlo a un tamaño aumentado para saber qué es.









Las digitalizaciones de la intro de DRAGONHEART son, sin duda, de lo mejorcito que hemos podido ver.



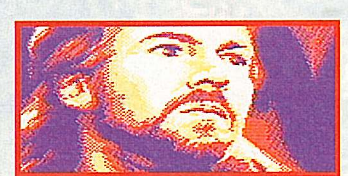










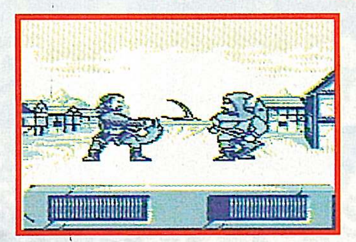


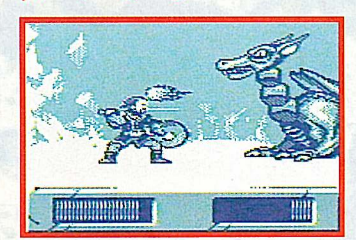
La última producción de **Acclaim** para ***Game Boy*** es, además de una licencia cinematográfica, una excelente demostración de lo que se puede llegar a hacer con un poco de imaginación. **Torus Games** ha sido el equipo de programación encargado de llevar a cabo un juego que, por muchos motivos, merece ser tenido en cuenta. Para empezar, se basa en una superproducción que en los próximos meses verá la luz y que, entre otras muchas cosas, cuenta con **Dennis Quaid** como protagonista y la **Industrial Light & Magic** como la encargada de sus efectos especiales.

En **DRAGONHEART** nos encontraremos con dragones y caballeros, hablaremos con todo tipo de seres, combatiremos en duelos mortales y resolveremos enigmas que nos llevarán de la mano hacia el final de la aventura. Todo ello en un sencillo pero resultón modo de juego en primera persona. Por lo menos va ser distinto a todo.

J.C.MAYERICK

COMBATES





Los combates serán uno de los aspectos más destacados de esta última producción de Acclaim.

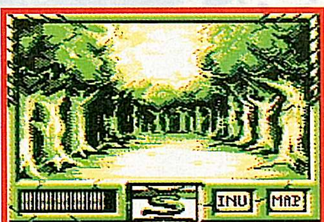
DRAGON HEART



DIALOGOS



EL BOSQUE

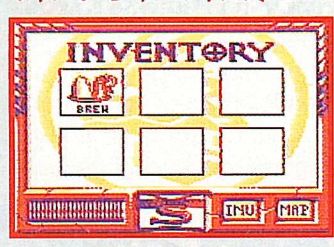




Hablar con los personajes, usar objetos y recorrer laberintos son algunas de las muchas acciones que DRAGONHEART nos permitirá realizar.



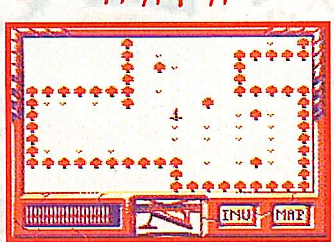
INVENTARIO



LA CUEVA



MAPA



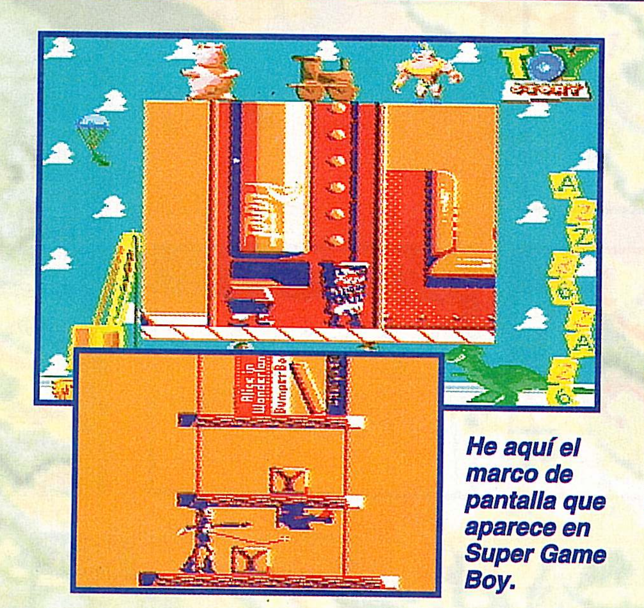
MENU



TOY STORY

Además de ser una de las películas más taquilleras del año, **TOY STORY** es muy posiblemente el tipo de adaptación para 16 o 32 *bits* que todo programador desearía llevar a cabo. En *Game Boy*, en cambio, una licencia como la de la película de **Pixar** es más una complicación que una ventaja. Y es que convertir la calidad gráfica de **TOY STORY** a los cuatro tonos de la *Game Boy*, es algo ciertamente complicado. Sermones aparte, he aquí la adaptación que los señores de **Black Pearl** han realizado para la portátil de **Nintendo**, un juego que, según hemos podido comprobar en esta versión *beta* que disponemos, pretende conservar las mismas virtudes que **TOY STORY** para los 16 *bits* disponía. De hecho, diez de los dieciséis niveles que se podían disfrutar en dichas versiones aparecen en *Game Boy*, algo ciertamente meritorio si tenemos en cuenta el gran número de animaciones con que cuenta cada uno de los personajes. Además, se hace uso del *Super Game Boy*, mientras que las músicas parecen haberse versionado con gran fidelidad.

J.C.MAYERICK


He aquí el marco de pantalla que aparece en Super Game Boy.

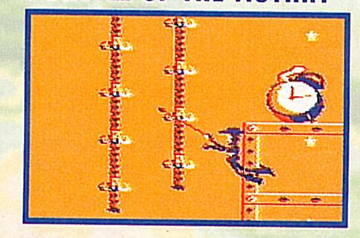


GAME BOY

DISNEY INTERACTIVE (BLACK PEARL)

2 MEGAS EE.UU.

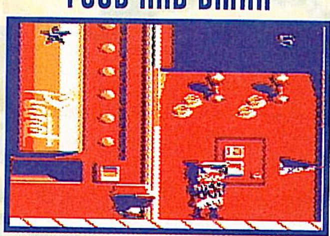
BATTLE OF THE MUTANT



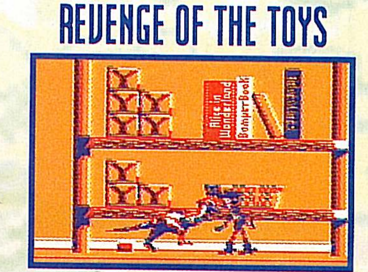
EGO CHECK



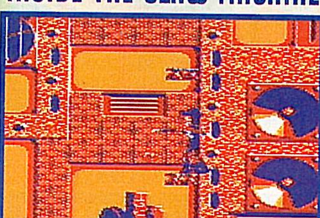
FOOD AND DRINK



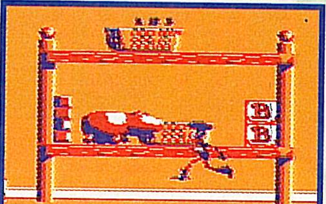
REVENGE OF THE TOYS

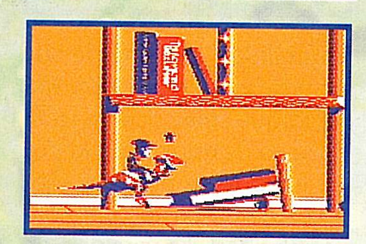

Los propios juguetes serán nuestros peores enemigos.

INSIDE THE CLAW MACHINE

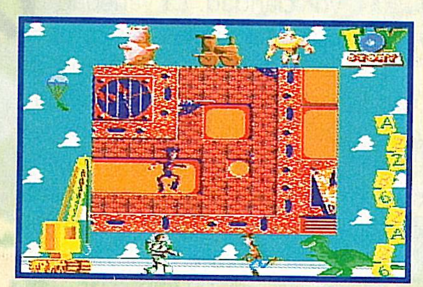

En la versión Game Boy tan solo una de las fases se desarrolla en el interior de la máquina del gancho.

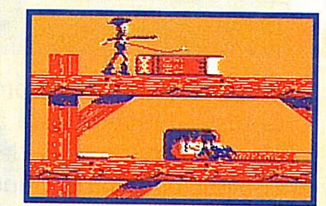
RED ALERT!

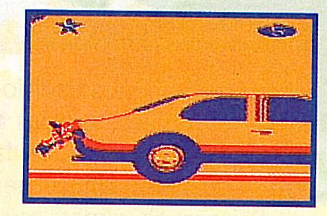

Cada nivel del juego representa alguna de las situaciones que se producen en el film original.





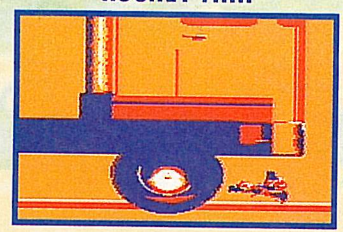




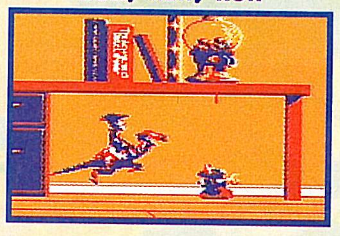


Gráficamente se ha hecho todo lo posible para representar con fidelidad el entorno 3D de la película.

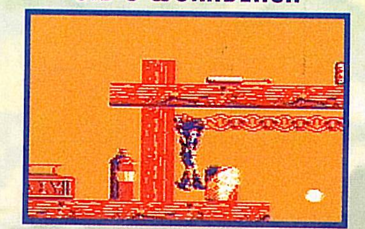
ROCKET MAN



RUN, REX, RUN



SID'S WORKBENCH

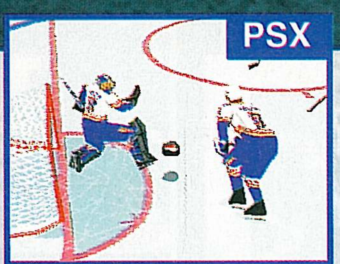


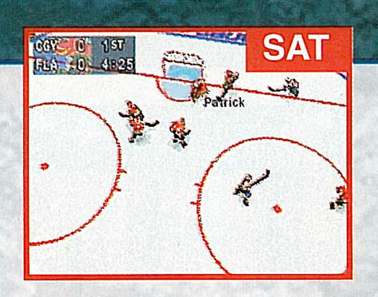
THAT OLD ARMY GAME

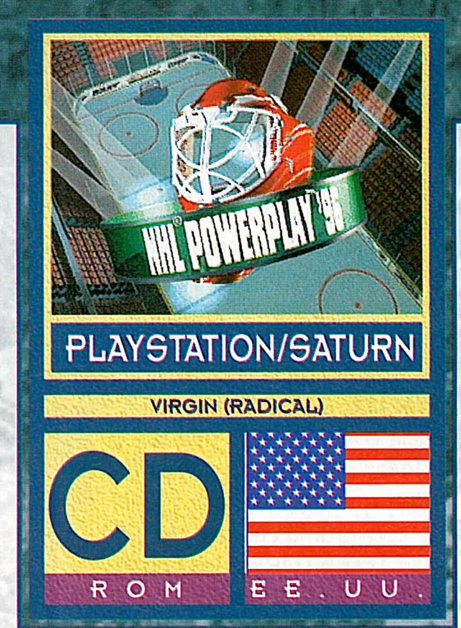


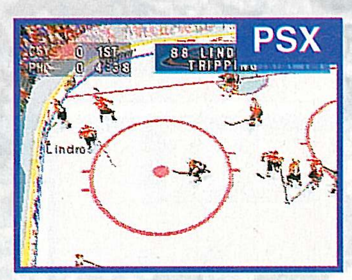


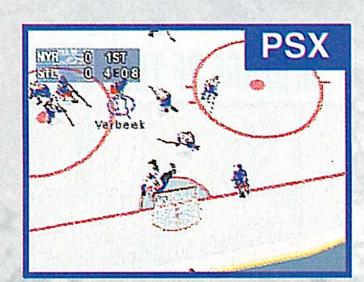
En las repeticiones pueden verse impresionantes primeros planos.



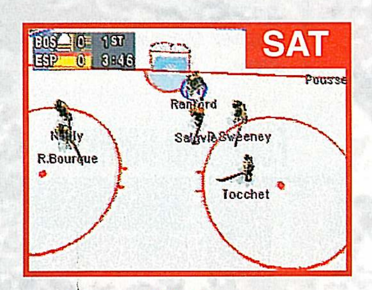




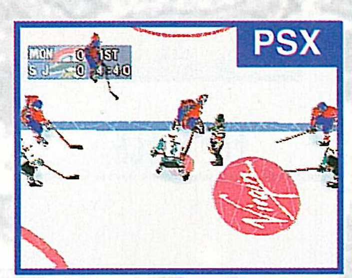




Una de las notas características es la perspectiva aérea que predomina durante el juego.



Es posible hacer que aparezcan en pantalla los nombres de todos los jugadores .



El juego permite que hasta seis jugadores puedan participar de forma simultánea.

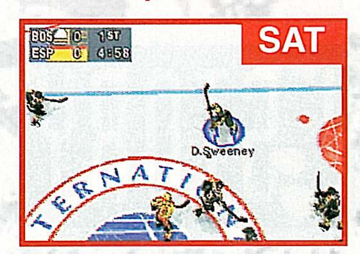


Los zooms son una de las constantes del compacto más espectaculares.

NHL POWER PLAY 96







NHL FACE OFF y NHL ALL-STAR HOCKEY fueron los primeros simuladores de hockey en llegar a *PlayStation* y *Saturn* respectivamente. Por lo tanto, el lanzamiento simultáneo de **NHL POWER PLAY´96** para las dos consolas mencionadas supondrá la segunda entrega en esta disciplina. Este nuevo programa viene avalado por **Virgin**, responsable de grandes juegos deportivos como el divertidísimo SMASH TENNIS. Con este nuevo título

ESTRATEGIA



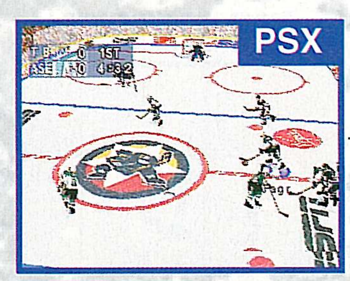
rompe con las líneas tradicionales del género, gracias a una perspectiva aérea en la que se suceden diferentes movimientos de cámara muy al estilo de los títulos en las consolas de 32 bits que tie-

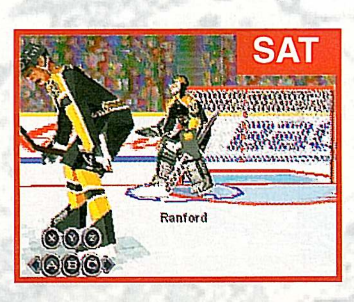
OPCIONES

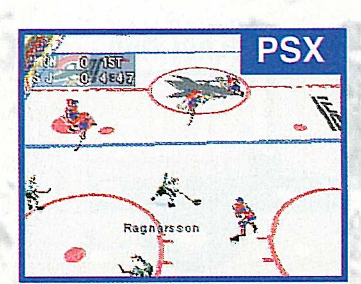
nen al deporte como protagonista. El juego está ambientado en las pistas de los equipos de la **NHL**, aunque también se incluyen selecciones nacionales. La rapidez en los movimientos hace que la jugabilidad sea una de sus grandes virtudes, a diferencia de lo que suele ocurrir en la mayoría de estos simuladores en los que se sacrifica este apartado en pos de una mayor claridad. La variedad de opciones disponibles completa lo que puede ser uno de los mejores programas dentro del hockey sobre hielo y que a buen seguro sabrá hacerse un hueco entre los más acérrimos aficionados a este singular deporte.

JAVIER ITURRIOZ



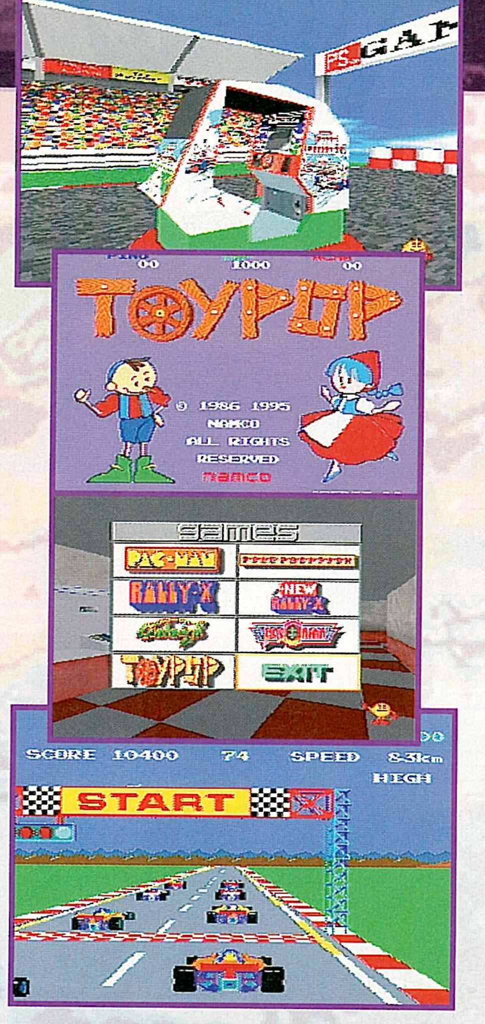








Los fanáticos de las *retroviews* (sabemos que se cuentan por millones) están de enhorabuena, ya que la primera recopilación de clásicos de **Namco** va a ver la luz por fin en España. En esta primera recopilación aparecen juegos tan clásicos como el mismísimo PACMAN, tan sorprendentes como POLE POSITION o tan adictivos como GALAGA. En total son siete los títulos que aparecen en esta entrega. Los otros cinco que no hemos nombrado son BOSCONIAN, TOYPOP, RALLY X y







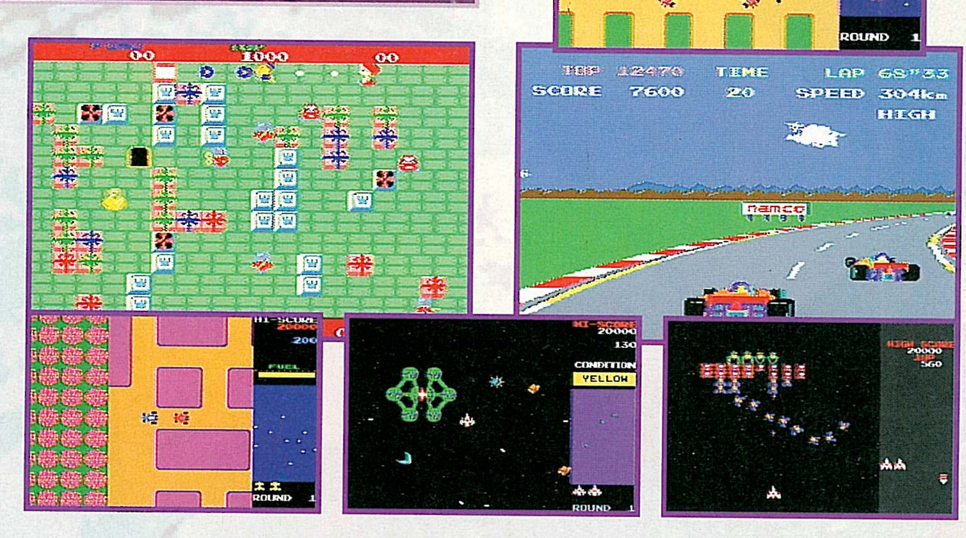


NAMCO MUSEUM VOL. 1

PlayStation

7 CLASICOS





NEW RALLY X. En **NAMCO MUSEUM PIECES VOL.1** se nos permitirá, además de jugar con versiones exactas de aquellas clásicas ***coin-op***, visitar un muy particular museo 3D en el que descubriremos todo tipo de infomación y anécdotas acerca de los títulos de esta recopilación. Por último, también tendremos la posibilidad de variar las características de cada juego (tiempo, nivel de dificultad, etc.) como si tuviésemos en nuestro poder la propia placa de la *Coin-op*. En un futuro aparecerán nuevas recopilaciones en las que encontraremos otras genialidades como XEVIOUS, POLE POSITION II o GALAXIAN. Y así hasta llegar a la nada despreciable cifra de 5 recopilaciones de juegos de una de las compañías con más reputación de la historia.

J.C.MAYERICK

NAMCO MUSEUM: ABIERTO 24h



*En cualquier momento podremos acceder al museo 3D del juego. En él encontraremos todo tipo de información y esquemas sobre cada **coin-op**, así como gráficos y alguna que otra anécdota.*




RIDGE RACER
REVOLUTION
GALAGA
GALAXIAN
XEVIOUS
Erre que R

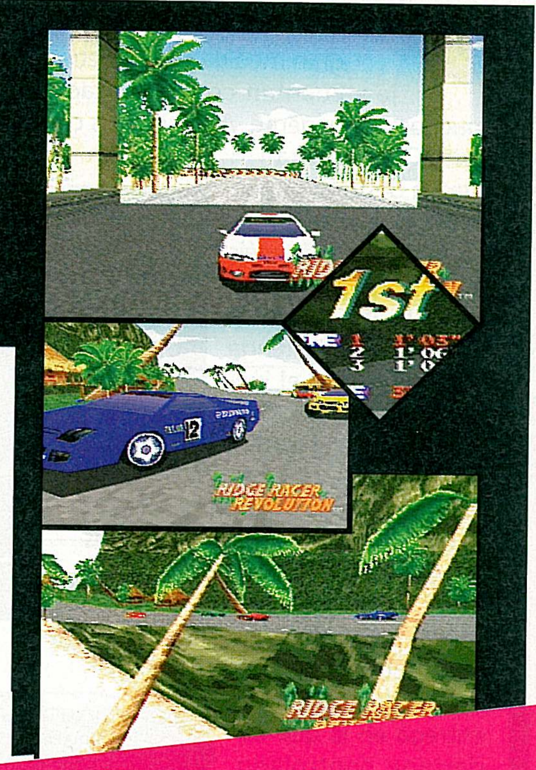




La segunda parte del mejor juego de coches junto con SEGA RALLY calienta motores con vistas a su salida oficial en el mercado español. Lo que para muchos puede considerarse como un mero remake del primer RR es, gracias a sus numerosos secretos, una nueva propuesta con detalles que hacen olvidar al primer simulador que demostró qué puede hacer una 32 bits.

CONFIGURACION

RIDGE RACER superó con holgura a DAYTONA, salvo en las múltiples opciones de juego, y mantuvo su nivel casi a la par con SEGA RALLY. El estandarte de **Sega** superaba al de **Sony** en realización técnica, sobre todo en la animación e inercia de los coches, pero para muchos adolecía de la intensidad de juego de la creación de **Namco**. Pero debido al impresionante tirón de SEGA RALLY y como anticipo de lo que podemos esperar con las conversiones de RAVE RACER y ACE DRIVER, **Namco** ha decidido contraatacar con la segunda parte de su gran creacción, que como veremos a continuación cuenta con elementos inéditos y características necesarias como para que en vez de **RIDGE RACER REVOLUTION** lo hubieran podido llamar RR2. Esto es debido a que no estamos ante un *remake*, un *remix* o como queráis llamarlo del primer RIDGE RACER, sino que tenemos ante nosotros un juego con detalles nuevos que, además de superar de largo a su predecesor, cambian en gran medida la esencia del juego y le da la entidad suficiente como para liderar, de momento, el segmento de juegos de velocidad en 32 *bits*. Pero vayamos poco a poco. Para empezar los circuitos, que aunque mantienen el mismo esquema (tres en principio y los mismos corridos en sentido contrario después), aumentan en







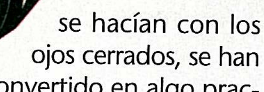
gran medida su kilometraje y cuentan con un trazado mucho más exigente. Además, dos circuitos se añadirán si vuestra destreza os permite finalizar el juego. Por otra parte, si tenéis la inmensa suerte de conectaros con otra *PlayStation* que tenga en su «barriga» el juego y con otro monitor, podréis jugar a dobles en 2 circuitos y sus respectivos inversos del primer RIDGE RACER, además de los ya incluidos en este juego. La variedad de estos circuitos exige mucha más pericia del conductor y, a diferencia de la primera entrega en la que un derrape controlado arreglaba cualquier situación, en esta ocasión el uso del botón del freno será indispensable para finalizar con éxito los circuitos extra. Hablando de los coches, hay que decir que se han incrementado en número y mejorado en prestaciones, ya que de los 13 incluido el negro de la primera parte, hemos pasado a 15 con dos coches negros especiales más uno precioso de color blanco. Entre los coches «normales» observaréis como dos de los de la anterior versión han dejado paso a sendos modelos de un diseño mucho más agradable. Hablando de su comportamiento en carrera, todos corren más, y, por contra, se controlan peor en los derrapes. Aquellos fantásticos trompos perfectos de la primera parte, que casi

•Como su nombre indica, ideal para iniciarse en las nuevas rutinas de comportamiento de este RRR, en algunos aspectos distintas de su predecesor.

•Las cosas comienzan a complicarse, y el uso del freno comienza a ser recomendable.

•Primer desafío de cierta entidad. Lo exigente de las curvas nos pondrá en bastantes aprietos.





se hacían con los ojos cerrados, se han convertido en algo prácticamente incontrolable, que le quitan esa gracia que los auténticos viciados de RIDGE RACER supimos convertir en todo un medio de pasar curvas sin perder ni un segundo. Además, y siguiendo con los coches, si acabamos las tres primeras carreras en primer lugar observaremos como a los coches habituales se añaden distintas configuraciones que aumentan su velocidad máxima. Las vistas disponibles siguen siendo dos, pero con la diferencia de que la exterior, casi injugable en la primera parte, es ahora mucho más manejable. En la interior se ha incluido un utilísimo retrovisor, indispensable si queréis evitar que vuestros rivales se cuelen por el más mínimo resquicio. Respecto al juego en sí, apenas percibiremos diferencias en cuanto a la suavidad del *scroll* y en cuanto a *frames* por segundo, pero sí que muchos os daréis cuenta de la optimización del efecto 3D.

Pero lo que hace a este juego grande son sus múltiples secretos, que se os irán apareciendo según superéis circuitos o venzáis en el *Time Trial*. La posibilidad de utilizar todos los coches, excepto los especiales, la obtendréis si destruís todos los «marciani-

La enorme intensidad de este juego hace que para muchos supere globalmente a otros juegos del género.

4 EXTRA Novice

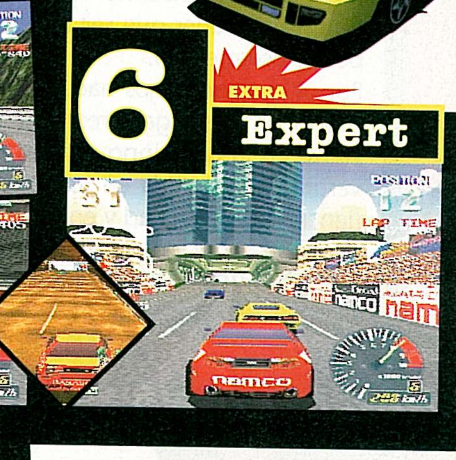


•El circuito Novice corrido en sentido inverso. Más que el trazado, el problema está en el comportamiento de los rivales.

5 EXTRA Intermediate

•A partir de este momento todo nos recuerda al enfrentamiento con el célebre coche negro de la primera entrega.

6 EXTRA Expert



•Un infierno. Conseguir quedar en los primeros puestos requerirá de toda vuestra pericia.

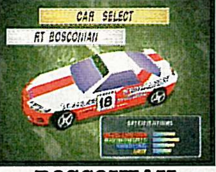


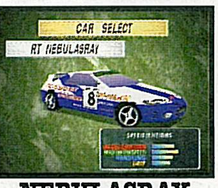


Coches


F/A RACING


RYUKYU


CARROT


PRID´S


BLUE MAPPY


BLUE SOLVALOU


BOSCONIAN


NEBULASRAY

PINK MAPPY

XEVIOUS GREEN

XEVIOUS RED

YELLOW SOLVALOU

Coches especiales



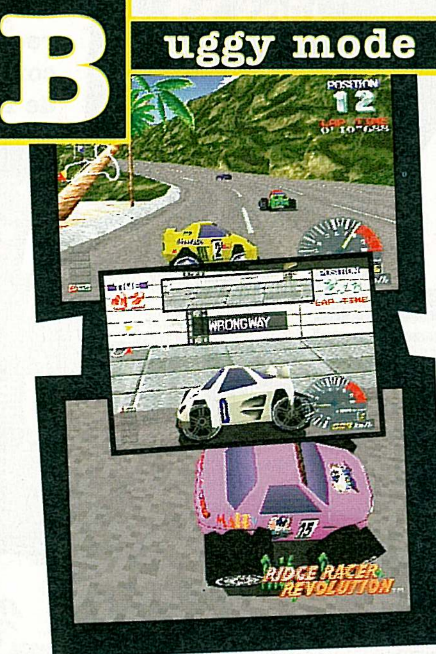
Red Devil, Red Devil Junior y White Angel estarán a tu disposición si los vences en Time Trial.

tos» que aparecen durante la carga del juego. Si además los exterminéis sin perder ni un sólo tiro, accederéis al *Buggy Mode*, aunque en próximos números **R.Dreamer** os enseñará como lograr todo esto sin tener que ser tan certeros y perfectos en el tiro.

Por último, debemos hacer mención al modo de dos jugadores, que se convierte en la gran innovación que convertirá cada partida en toda una experiencia de jugabilidad y entretenimiento sin límite conocido. En resumen, **RIDGE RACER REVOLUTION** es un glorioso anticipo de lo que se nos viene encima con las futuras producciones de **Namco**.

THE SCOPE

Buggy mode



No falles ni un tiro en el GALAGA y lo conseguirás.



	NAMCO
	NAMCO
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2 (LINK CABLE)
VIDAS	1
FASES	8 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 94
Practicamente sin apenas diferencias respecto a la primera parte. Quizá el diseño de los coches especiales y el efecto 3D esté optimizado.

MUSICA 83
Más en cantidad pero igual en calidad, es decir, esa música máquina que os pondrá de los nervios cuando llevéis más de una hora jugando.

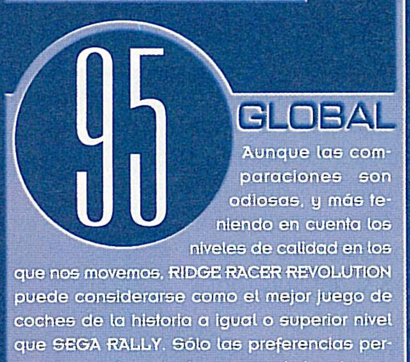
SONIDO FX 92
Aparte de los ya conocidos de la primera parte, se han incluido un montón de comentarios más y algún que otro sonido inédito en derrapes o choques.

JUGABILIDAD 96
Probablemente, y gracias a su ajustada dificultad y enorme intensidad, el juego que más horas de acción ininterrumpida ofrece esta consola.



GLOBAL 95
Aunque las comparaciones son odiosas, y más teniendo en cuenta los niveles de calidad en los que nos movemos, RIDGE RACER REVOLUTION puede considerarse como el mejor juego de coches de la historia a igual o superior nivel que SEGA RALLY. Sólo las preferencias personales os decantarán por uno de los dos.

+ El modo Buggy es todo un detalle que lo convierte en un juego distinto.
− Los derrapes no son tan controlables como en el primer RR.





NO TE LO PIERDAS

Comenzó la diversión

Esta es tu nueva tienda de videojuegos



Próxima apertura día 26 de Abril

GRAN CAMPEONATO DE MADRID

Sábado 4 de mayo



¡Inscríbete!

Próximos campeonatos: Domingo 5 - 11:00 h

Sábado 11 - 17:00 h



Domingo 12 - 11:00 h

...y para el ganador un bono de 10.000 pts





GAME BOY

- ALADDIN 3490
- BATMAN 2 2990
- BATMAN FOREVER 3490
- BUBBLE BOBBLE 2 2990
- COOL ADV. 2990
- DONKEY KONG 4490
- DONKEY KONG 2 4490
- DUCK TALES 2990
- DUCK TALES 2 2990
- FIFA ´96 4490
- FLINTSTONES 2990
- GOAL 2990
- JUNGLE BOOK 2990
- LION KING 4490
- LITTLE MERMAID 2990
- MARIO 2990
- MARIO 2 3990
- MARIO 3 3990
- MICKEY ULTIMATE 2990
- MORTAL KOMBAT 2 2990
- MORTAL KOMBAT 3 4490
- NBA ALL STAR 2 2990
- NBA JAM 2990
- NIGEL MANSELL 2990
- NINJA TURTLES 3 2990
- POPEYE 2990
- POWER RANGER 3490
- POWER RANGER 2 4490
- ROGER RABBIT 2990
- SPEEDY GONZALES 3490
- SPIDERMAN 3 2990
- STAR WARS 2 2990
- STREET FIGHTER 2 4490
- TALESPIN 2990
- TARZAN 2990
- TETRIS BLAST 2990
- TINY T. WAKY SPORT 2990
- TINY TOON 2 2990
- TOM & JERRY 2 2990
- WARIO BLAST 3490
- WORLD CIRCUIT 3990
- YOGI BEAR 3490

SUPER NES

- DONKEY KONG 2 9900
- M. KOMBAT 3 7990
- FIFA 95 5990
- BATMAN FOREVER 6990
- INT. SOCCER 6990
- INT. SOCCER DELUXE 8990
- NIGEL MANSELL 5990
- DONKEY KONG C. 7990
- DRAGON 5990
- FEVER PITCH SOCCER 6990
- HEBEREKES POPOON 4990
- JELLY BOY 6990
- KID KLOWN IN CRAZY CHASE 5990
- KILLER INSTINCT + CD 5990
- MICKEY & MINNIE 8990
- MICKEY MANIA 5990
- NFL FOOTBALL 4990
- PAGE MASTER 4990
- PRIMAL RAGE 7990
- PRINCE OF PERSIA 4990
- RISE OF THE ROBOTS 4990
- SHAQ FU 4990
- SPARKSTER 5990
- SUPER DANY 4990
- SUPER METROID 5990
- SUPER PUNCH OUT 5990
- THE HUMANS 7990
- TOTAL CARNAGE 4990
- TURBO TOONS 5990
- WORLD LEAGUE BASKET 4990
- YOSHI´S ISLAND 9490
- ZELDA 5990
- ZOMBIES 4990
- DOOM 5990
- FIFA 96 9490
- ILLUSION OF TIME 5490
- KAWASAKI S. BIKE 9990
- NHL HOCKEY 96 9990
- THEME PARK 7990
- UNIRALLY 5990
- STUNT RACE 5990
- CIRCUIT USA 9990
- REVOLUTION X 9990
- BREATH OF FIRE 2 8990
- FINAL FIGHT TOUGH 8990

JOY PAD

- MASTER SYSTEM 1490
- MEGA DRIVE 1490
- SUPER NINTENDO 1490
- SONY PLAYSTATION 2990

CONSOLAS

- SONY PLAYSTATION 47900
- G.BOY ROJA + KILLER INSTINCT 8990
- G.BOY AMARILLA + 4 JUEGOS 10990
- SUPER NES 14490
- SNES + DONKEY KONG COUNTRY 18990
- SATURN + DEMO 45900

PLAYSTATION

- HEBEREKE´S POPOITTO 7990
- ROAD RASH 7990
- THE RAIDEN PROJECT 7490
- SILVERLOAD 7990
- CHESSMASTER 6990
- PANZER GENERAL 6990
- NFL QUARTERBACK CLUB 6990
- TRUE PINBALL 7490
- POWER SPORTS SOCCER 7990
- ALPHASTORM 7990
- RETURN TO ZORK 7990
- REVOLUTION X 7990
- NBA IN THE ZONE 7990
- CHRONICLES OF SWORD 7990
- SHELLSHOCK 7990
- D 7990
- GALAXY FIGHT 7990
- ALONE IN THE DARK 2 7990
- CITY OF LOST CHILDREN 7990
- RISE 2- THE RESURRECTION 7990
- TIME COMMANDER 7990
- MAGIC CARPET 2 8490
- SPACE HULK 8990
- STREET FIGHTER ALPHA 8990
- DEADLY SKIES 8490
- WIPE OUT 7590
- KILEAK THE BLOOD 6990
- DISCWORLD 6990
- AIR COMBAT 6990
- DESTRUCTION DERBY 7590
- TEKKEN 7990
- MORTAL KOMBAT 3 7990
- WARHAWK 6990
- LOADED 6990
- X-COM 6990
- TWISTED METAL 6990
- KRAZY IVAN 6990
- STARBLADE ALPHA 6990
- ASSAULT RIGS 6990
- DEFCON 5 6990
- TOTAL NBA'96 7590
- ACTUA SOCCER 6990
- MICKEY MANIA 6990
- PHILOSOMA 6990
- GEX 6990
- ALIEN TRILOGY 7990
- DOOM 7990
- EXTREME PINBALL 7990
- FIFA 96 6990
- HI-OCTANE 7990
- MAGIC CARPET 7990
- NEED FOR SPEED 7990
- PGA 96 6990
- SHOCKWAVE ASS. 7990
- THEME PARK 6990
- WING COMM. 3 7990
- WORLD CUP GOLF 4990
- WORMS 7990

SATURN

- NFL QUARTERBACK CLUB 6990
- THE HORDE 7990
- TITAN 7990
- GEX 7990
- RISE 2-THE RESURRECTION 6990
- BATTLE ARENA TOSHINDEN 6990
- TRUE PINBALL 6990
- HEBEREKE´S POPOITTO 7490
- REVOLUTION X 7990
- SHELLSHOCK 7990
- D 7990
- GALAXY FIGHT 7990
- MAGIC CARPET 2 7990
- STREET FIGHTER ALPHA 8990
- DEADLY SKIES 8490
- MAXIMUM SURGE 6990
- DIGITAL PINBALL 7990
- F1 CHALLENGE 7990
- FIFA 96 8990
- HANG ON 96 8990
- HI OCTANE 8990
- MAGIC CARPET 8990
- MANSION HIDDEN 8990
- MYST 8990
- MYSTARIA 7990
- PEBBLE GOLF 7990
- ROBOTICA 7990
- SHINOBI X 7990
- SIM CITY 2000 8990
- THEME PARK 8990
- VIRTUA HYDLIDE 8990
- VIRTUA RACING 7990
- WIPE OUT 7990
- DAYTONA USA 4890
- CLOCK WORK 4890
- PANZER DRAGOON 4890
- VIRTUA FIGHTER 4890

MEGA DRIVE

- DEEP SPACE NINE 8990
- WORMS 7990
- REVOLUTION X 8990
- ALADDIN 7490
- BATMAN 4990
- DRAGON REVENGE 4990
- FIFA SOCCER 4990
- FIFA 96 8390
- GAUNTLET 4 4990
- HARD DRIVING 4990
- KICK OFF 3490
- KICK OFF 3 4990
- LAWNMOWER MAN 4990
- MENACER + 6 JUEGOS 4990
- MICRO MACHINES 96 7990
- NBA LIVE 96 8490
- NHL HOCKEY 96 8490
- PETE SAMPRAS 96 7990
- STRIKER 4990
- SUPER SKIDMARKS 7990
- TALESPIN 4990
- TOY STORY 8990
- BATMAN & ROBIN 8490
- CASTLEVANIA 4490
- DINO DINI´S SOCCER 4990
- ETERNAL CHAMPIONS 4990
- FOREMAN FOR REAL 4990
- LION KING 9900
- MICKEY MANIA 4990
- MS PACMAN 4990
- NBA LIVE 4990
- PAC PANIC 4990
- PETE SAMPRAS TENNIS 4990
- PITFALL 4990
- PRIMAL RAGE 7990
- RISTAR 4990
- SONIC COMPILATION 6990
- SUPER STREET FIGHTER 2 7990
- WARLOCK 4990
- SOLEIL 3990
- LIGHT CRUSADER 4990
- MAUI MALLARD 6990
- VIRTUA RACING 5990
- DYNAMITE HEADDY 2490
- GARFIELD 6990
- COMIX ZONE 5690
- VR TROOPERS 6990
- VECTOR MAN 3990

ACCESORIOS

- ALIMENTADOR GAME BOY 990
- CAR ADAPTOR (GAME BOY) 790
- LUPA GAME GEAR 990
- LUPA + LUZ (GAME BOY) 990
- POWER PACK (GAME BOY) 1490
- POWER PACK (GAME GEAR) 990
- RECAMBIO PANTALLA G.B 490
- RIÑONERA G.B 990
- LINK CABLE 2490

GAME GEAR

- ARENA 5490
- BATMAN ROBIN 4990
- FATAL FURY SP 5490
- JUNGLE BOOK 3990
- POWER RANGER 5490
- POWER RAGER 2 5490
- RETURN JEDI 5490
- SONIC COMPILATION 5490
- SONIC TRIPPLE 3990
- TAILS ADV 5490
- VR. TROOPER 5490
- X MEN 2 3990
- SPEEDY GONZALES 2290
- SUPER COLUMNS 2290
- SONIC DRIFT 3990
- ASTERIX 2990
- F1 CHAMPIONSHIP 3490
- MARKO´S MAGIC FOOTBALL 2990
- MONSTER TRUCK RALLY 2990
- MORTAL KOMBAT 2 3990
- PETE SAMPRAS TENNIS 2990
- SONIC CHAOS 2990
- SONIC SPINBALL 3490
- STARGATE 3490
- TRUE LIES 2990
- WIZARD PINBALL 3490

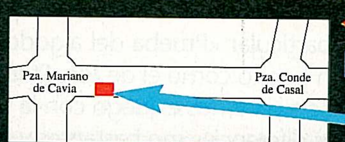
PEDIDOS TELEFONICOS: (Pago contra-reembolso)

Envío: Urgente 500 Pts. Entrega 2 días.

Normal 300 Pts.

* Sólo pedidos superiores a 3.000 Pts.
Inferiores con recargo de 750 Pts. *

DESCUENTOS PARA TIENDAS



METRO Pacífico, Conde Casal

BUS 63 14 26 C 63



TEL - FAX. 91-433 16 44 -

AV. DEL MEDITERRANEO, 4 - 28007 MADRID



Anastasia Cherovoski

Misteriosa mujer de edad y nacionalidad desconocidas. Algunos mantinen que Ken Solar, lider del equipo Qrex, la conoce bien.

Daniel Chang

Oriental cuyos ideales comunistas le han llevado a participar en las carreras para derrotar a toda la «bazofia» capitalista.

John Dekka

Este estadounidense de edad madura es una leyenda y esta considerado uno de los mejores pilotos de pruebas de AG Systems.

Wipe Out en Ingles significa aniquilacion o destruccion. Pero para la ultima generacion de expertos en videojuegos, esta palabra tiene un significado especial. Sus letras

El algodon no engaña

«Esto no lo hace una ***Saturn***», exclamaban los usuarios de la consola de **Sony** al mostrar a sus amigos los juegos de **Psygnosis**. Meses después al confirmarse la producción de DESTRUCTION DERBY, **WIPE OUT**, LEMMINGS 3D y DISCWORLD para ***Saturn***, una duda recorrió nuestro pensamiento... ¿Lo habrán conseguido? ¿Será igual que el original? Ahora, y tras testear durante horas la versión final de **WIPE OUT** para ***Saturn*** y someterlo a nuestra particular «Prueba del algodon», podemos afirmar que no es tan bueno como el de ***PlayStation***, pero se le parece bastante. Si comparamos el juego con la versión de la máquina de **Sony**, las diferencias son bastantes y merece la pena tenerlas en cuenta. En el apartado visual notamos

Arian Tetsuo

Hermana gemela de Ariel Tetsuo, la enemistad con ella la ha llevado a militar en las filas del equipo rival Auricom.



una mayor pixelación en los gráficos y en el *texture mapping*, al tiempo que observamos tramas en las sombras y el escudo de la nave. Estas tramas no son necesarias, y se ha demostrado en SKELETON WARRIORS que ***Saturn*** es capaz de realizar efectos de transparencia. Ademas, el juego en líneas generales es bastante más brusco al poseer menos *frames* por segundo. Podríamos pensar que la consola no da para mas, pero despues de SEGA RALLY, uno se da cuenta de que **WIPE OUT** podría haber sido idéntico al

HARBONIS V

Intrincado y sinuoso circuito situado en un bosque repleto de saltos cortos y rampas vertiginosas.

ALTIMA VII

Con un cielo repleto de estrellas y cometas afrontaremos el reto de la velocidad extrema.

KORODERA

Circuito urbano por excelencia, Korodera es uno de los mas peligrosos de todos los que podemos correr.

SILVERSTREAM

Nos encontramos ante el inevitable circuito de hielo. Nos espera un recorrido de lo mas complicado y difícil.

TERRAMAX

Este circuito ostenta el record de naves estrelladas contra los cimientos de sus puentes.

ARRIDOS IV

Tras un arido desierto nos encontramos con una de las pistas mas bonitas y espectaculares del juego.

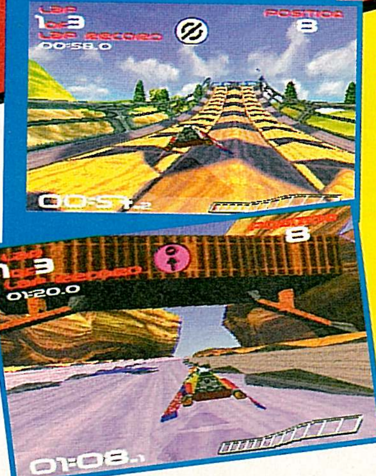




COMPARATIVA

SATURN

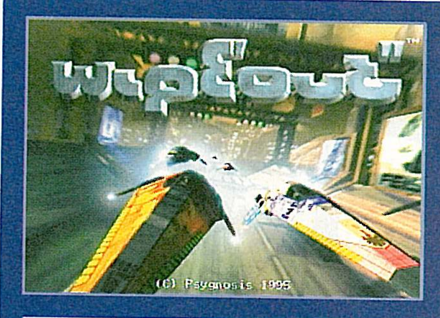
PLAYSTATION



Si observais detenidamente las pantallas de este cuadro, vereis que las variaciones graficas no son excesivas, a menos que lo examineis con mucho detalle. Las mayores diferencias se notan comparando la jugabilidad de las dos versiones.

original. Pero esto no tendría importancia si no fuera porque, una vez más, las prisas han hecho que la jugabilidad no fuera la esperada, ya que aunque la manejabilidad de los controles es soberbia, nuestra nave frena demasido en las subidas, por muy bien que las tomemos. Si prescindimos de las comparaciones, estamos ante un juego excepcional que deja a años luz a sus más directos competidores (CYBER SPEEDWAY y HI-OCTANE). Debo reconocer que a primera vista no entendía por qué a todo el mundo le gustaba este juego. Yo soy de los que opino que las naves deben estar en los matamarcianos, y que cualquier intento de integrarlas en otro tipo de juegos era carente de sentido. Pero este escepticismo inicial ha desparecido por completo con este juego, que poco a poco va «picandote» hasta límites completamente insospechados. La impresionante velocidad que envuelve todo el juego es su mayor desafío, y no hay nada como la sensación de vértigo que experimentamos al caernos a la nada con nuestra nave, intentando por todos los medios cruzar el precipicio. Es muy importante que aprendamos a controlar la inclinación de nuestro vehículo, fundamental para ganar velocidad en las subidas. Como dato curioso, indicaros que las piezas musicales que **Orbital**, **Leftfield** y **The Chemical Brothers** compusieron para ***PlayStation***, han desaparecido de esta versión por cuestiones discográficas, y **Tim Wright** se ha encargado de componer una banda sonora alternativa.

THE «CRYING» PUNISHER



PSYGNOSIS	
TANTALUS	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	7 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 93

Salvo algunas extrañas tramas en los decorados y la barrera de la nave, son prácticamente iguales que los que disfrutamos en PlayStation.

MUSICA — 89

Mezcla explosiva de sonidos Dance, Rave y Trance. Ideal para un juego con ambiente futurista y pseudocibernético como esta obra de Psygnosis.

SONIDO FX — 80

Rugido de motores, naves que explotan, agresivas voces... todo lo que se puede espera de una carrera disputada y emocionante al límite.

JUGABILIDAD — 90

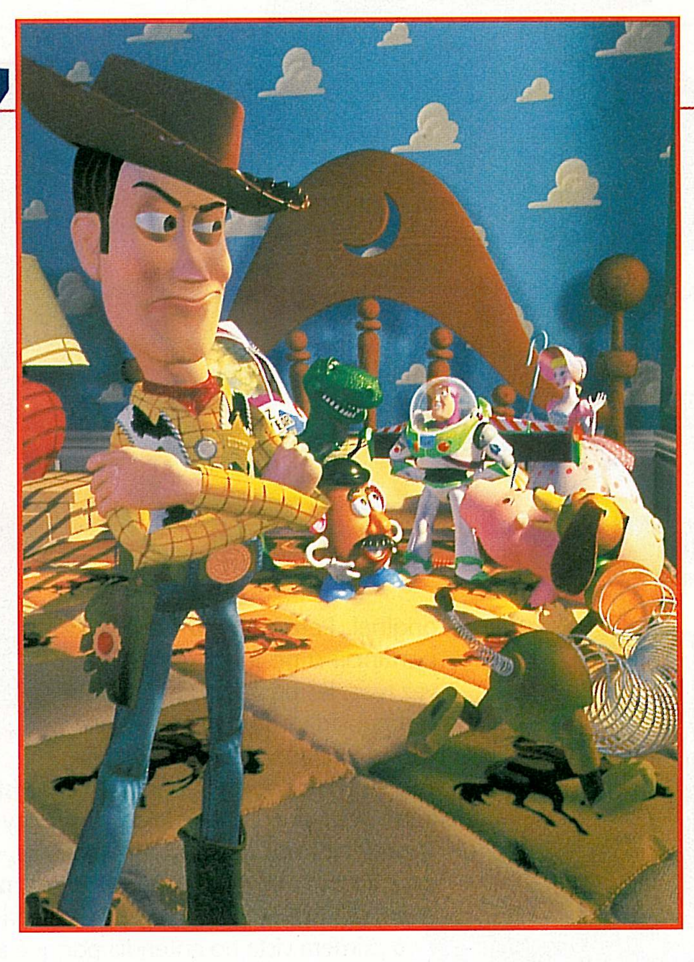
Control preciso y dificultad ajustada para un juego que aprenderás a amar con el tiempo. Cuanto más juegues más partido sacarás al compácto.

GLOBAL — 91

Si lo comparamos con la version de PlayStation, WIPE OUT sale perdiendo por bastante. No sólo en cuestion de graficos, sino en cosas más importantes como la jugabilidad. Si prescindimos del original, estamos ante un gran juego emocionante y trepidante que merece un hueco en tu colección.

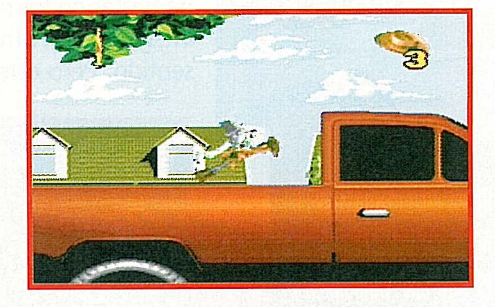
+ La primera conversion de un hito de PlayStation ha salido bastante bien.
− Podria haber sido mucho mejor, y más teniendo en cuenta maravillas como SEGA RALLY.

TOY STORY (JUGUETES)



Si algo se le debía pedir a la versión Super Nintendo de esa ya clásica película era que, por lo menos, fuese igual de innovadora que su hermana cinematográfica. Tras ver la versión final de TOY STORY debemos admitir que lo ha conseguido de calle, conformando uno de los juegos que más nos puede ofrecer a estas alturas del año.

TOY STORY peca, sin embargo, de un desarrollo excesivamente sencillo y lineal. Con esto no nos referimos a la dificultad del juego en sí, que de paso sea dicho está bastante bien ajustada, sino que el único aliciente que encontraremos en él será el de ir superando con paciencia cada una de las diecisiete fases del juego. Pongamos un ejemplo: DONKEY KONG COUNTRY cuenta con varias decenas de niveles que deberemos completar, igualmente, de forma lineal. Pero al contrario que en **TOY STORY**, este está lleno de suculentos ni-







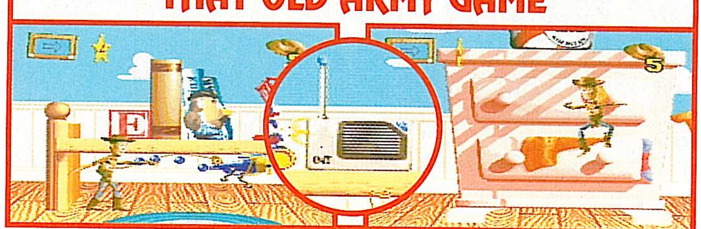




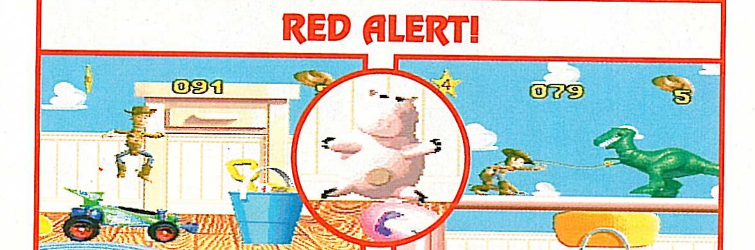
JUEGOS AR



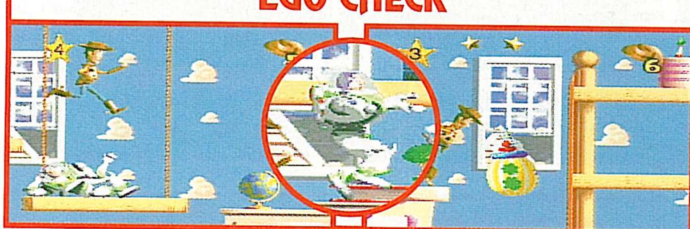
THAT OLD ARMY GAME



RED ALERT!



EGO CHECK

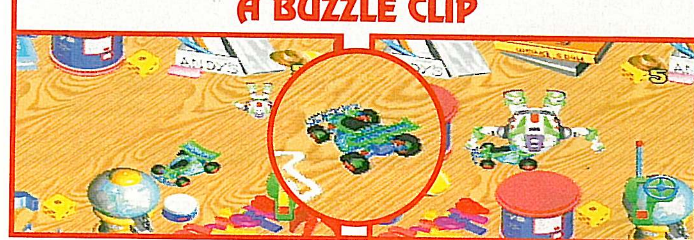


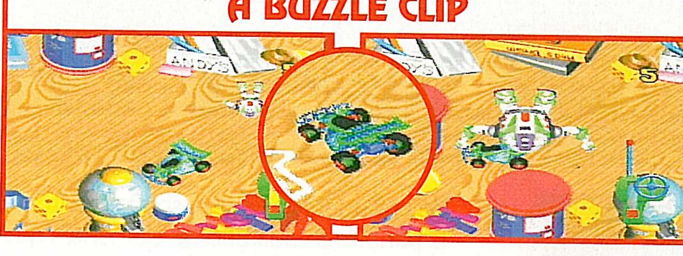


NIGHTMARE BUZZ

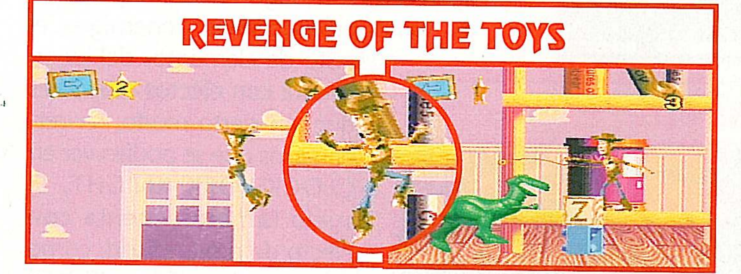


A BUZZLE CLIP



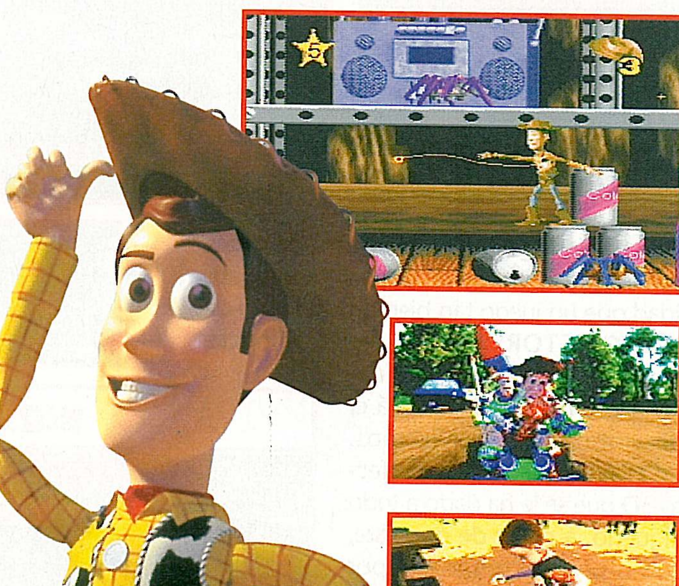


REVENGE OF THE TOYS



RUN REX, RUN!











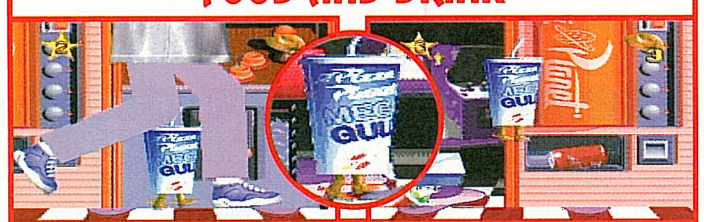




TIFICIALES

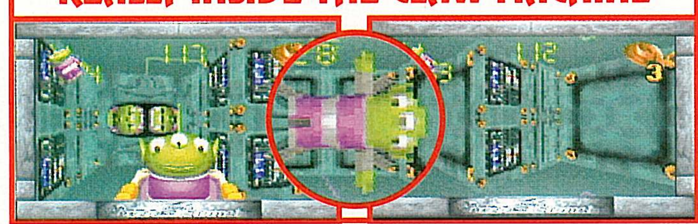
veles secretos a los que podremos acceder con un poco de ingenio. Y lo mejor de todo ello es que no están ocultos a modo de truco, sino que conforman una parte muy importante del propio juego, sino la más. El juego de **Disney**, en cambio, terminará de forma definitiva una vez hayamos superado los dieci-

FOOD AND DRINK



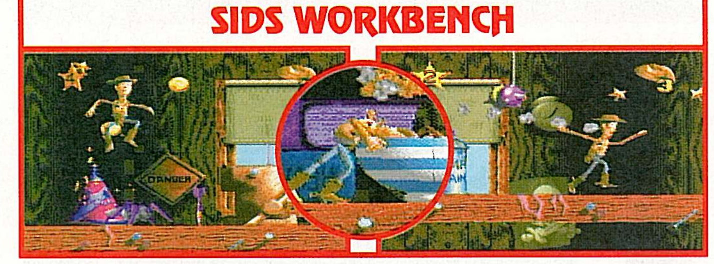
INSIDE THE CLAW MACHINE

REALLY INSIDE THE CLAW MACHINE

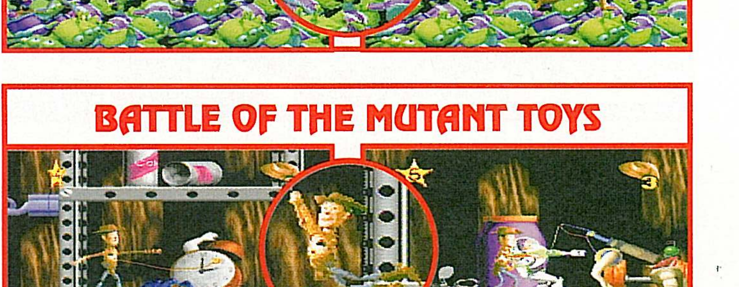


THE CLAW!

SIDS WORKBENCH

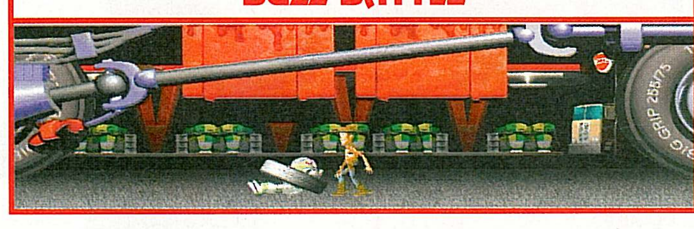


BATTLE OF THE MUTANT TOYS

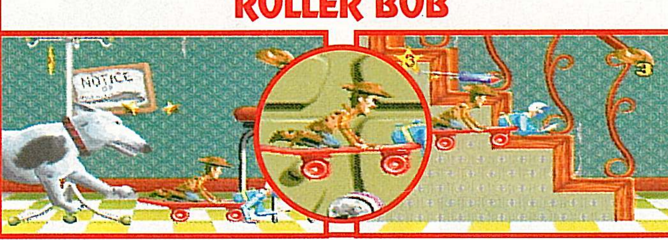


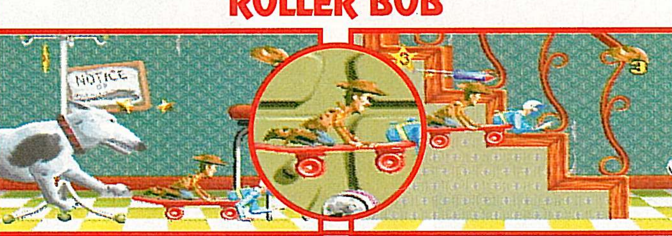
siete niveles que hemos mencionado antes, con lo que se pierde un poco de esa jugabilidad que un juego tan bien programado como **TOY STORY** debería tener. Minucias aparte, **TOY STORY** es un juego que ante todo justificará el desembolso que realicemos. De él se puede destacar el efecto 3D que se le ha dado a todo el juego, a pesar de que éste, como podéis comprobar por las imágenes, sea 2D. Todo esto se ha conseguido dotando de profundidad en el desplazamiento de la pantalla a cada uno de elementos que aparecen en el juego. Así, a excepción de los *sprites* protagonistas y enemigos, el resto de elementos del juego cuenta con efectos especiales que, en cierto modo, recuerdan a los que se podían ver en CLOCKWORK KNIGHT. El suelo también cuenta con efecto de profundidad, como ocurre en los clásicos STREET FIGHTER 2 (por mencionar só-

BUZZ BATTLE



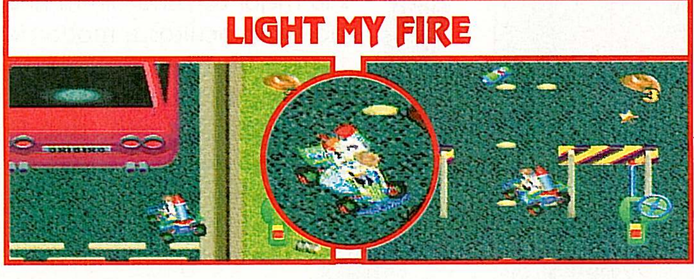
ROLLER BOB

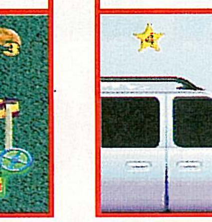




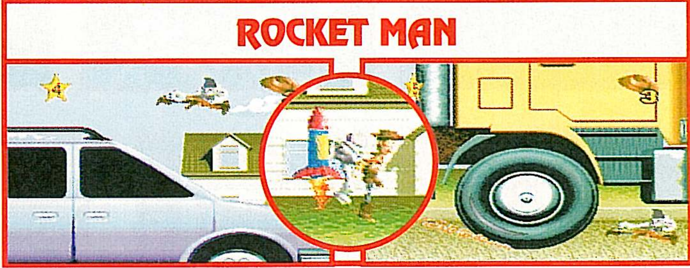


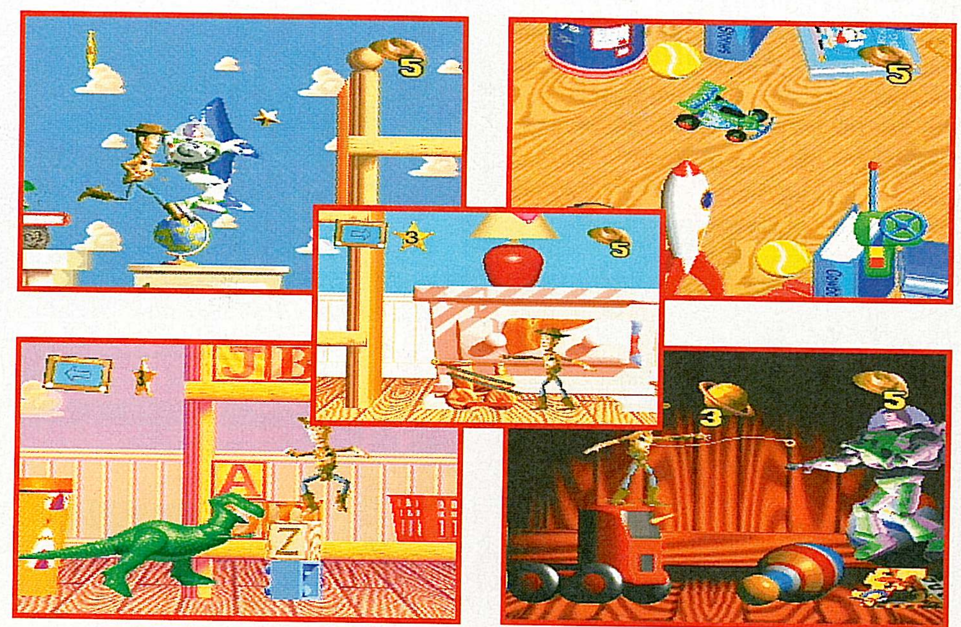
LIGHT MY FIRE





ROCKET MAN





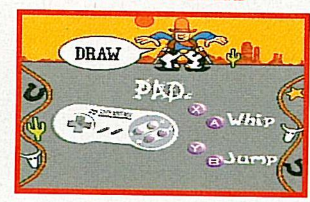
COMPLETE



MENU



OPCIONES



F I N A L





lo el más conocido de los juegos de lucha). Además, en los diecisiete niveles de juego encontraremos todo tipo de fases, ya sea en perspectiva lateral con Woody, cenital con el coche teledirigido, e incluso en primera persona al estilo DOOM en el nivel que se desarrolla dentro de la máquina del gancho. El nivel que apareció en *Mega Drive* y que utilizaba ténicas semejantes al *modo 7* de *Super Nintendo* ha desaparecido en esta versión, algo perfectamente lógico debido a las diferencias gráficas entre una consola y otra (cuesta mucho más almacenar un gráfico a 256 colores de *Super Nintendo* que uno a 64 de *Mega Drive*). Aun así, al juego no se le pueden poner excesivos reproches, ya que a la calidad gráfica y de las animaciones se le debe sumar el excelente control sobre el protagonista, que en todo momento responderá fielmente a nuestras ordenes. **TOY STORY** es, en definitiva, uno de los mejores juegos que se pueden adquirir hoy en día para *Super Nintendo*. Sólo por sus impresionantes gráficos y músicas (excelentes adaptaciones de las partituras compuestas por **Randy Newman**) merece la pena hacerse con este juego. Es un lujo al alcance de cualquier usuario que se precie de serlo en toda su dimensión.

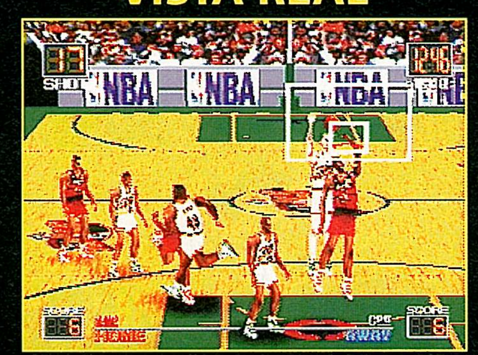
«Mr. POTATO» MAYERICK



VISTA LATERAL



VISTA REAL



VISTA ISOMETRICA



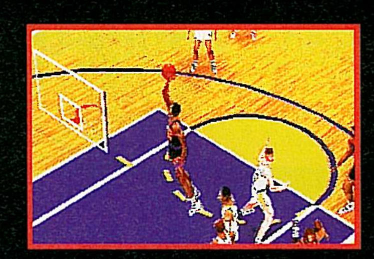


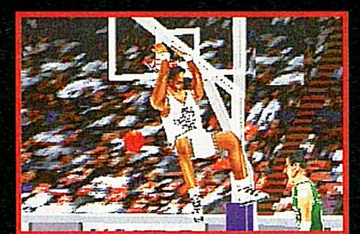


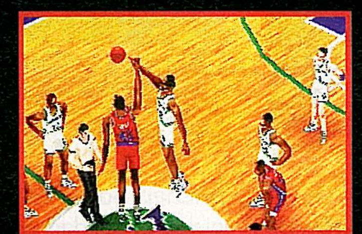




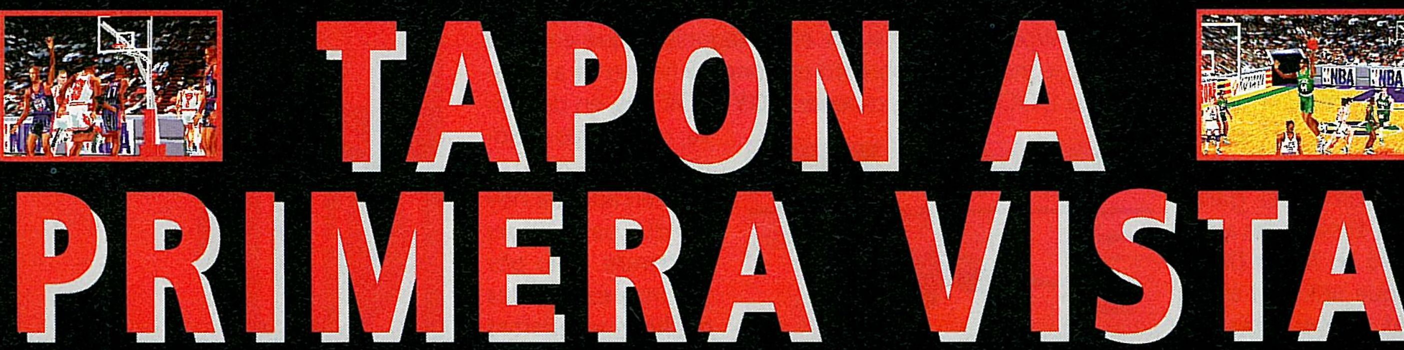
Aunque la reputación de **Konami** es una de las más brillantes del mercado, sus inicios deportivos no fueron demasiado esperanzadores. El culpable fue HYPERDUNK, aparecido en 1993, que durante más de un año fue el único juego deportivo de la compañía. Sin embargo, el tiempo ha devuelto la reputación perdida gracias a GIVE'N GO y las dos versiones INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, convirtiéndola en una de las compañías líderes en el género deportivo de los 16 *bits*. Con la llegada de las consolas de 32 *bits* se abre un nuevo campo de posibilidades al que parece que **Konami** no quiere tardar tanto en incorporarse. Prueba de ello es la reciente aparición de GOAL STORM y de este compacto, con lo que se convierte en la única compañía que cuenta con un si-



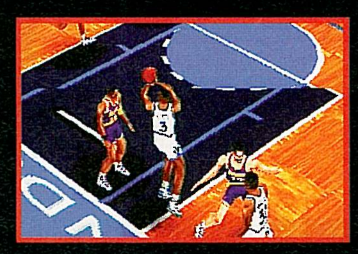








TAPON A PRIMERA VISTA



El mundo de la canasta está de enhorabuena con este espectacular simulador vectorial de Konami. Tras el lanzamiento de GOAL STORM la compañía nipona se convierte en uno de los líderes en el terreno deportivo de los 32 bits.



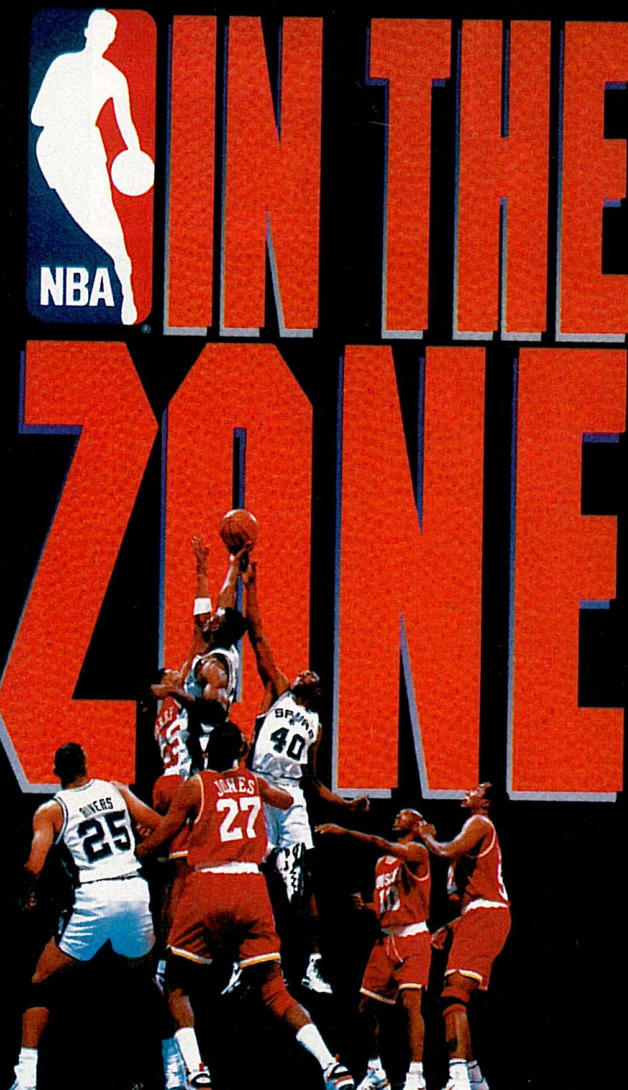


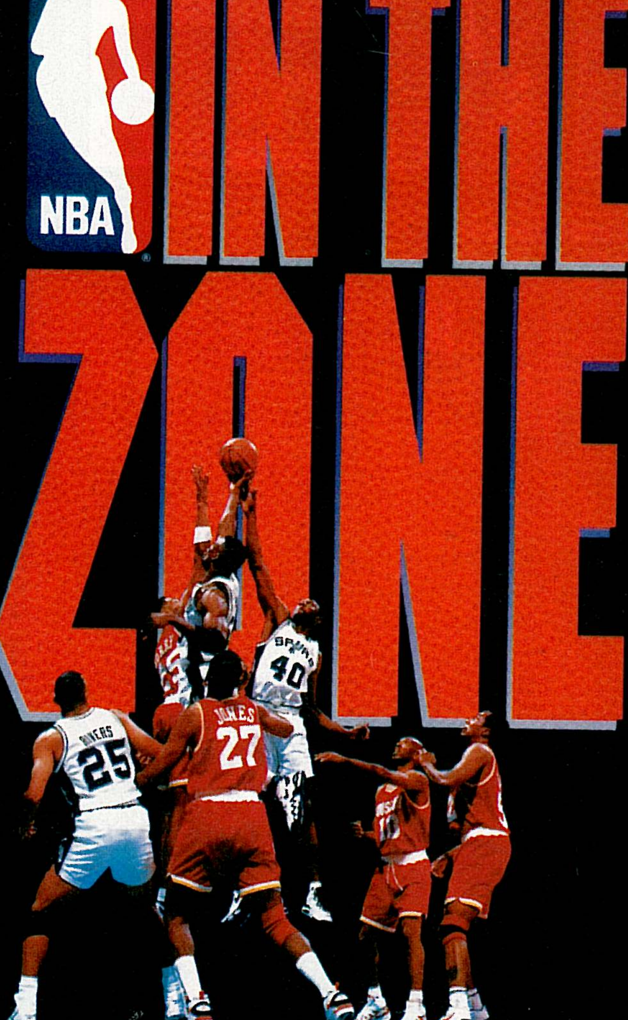


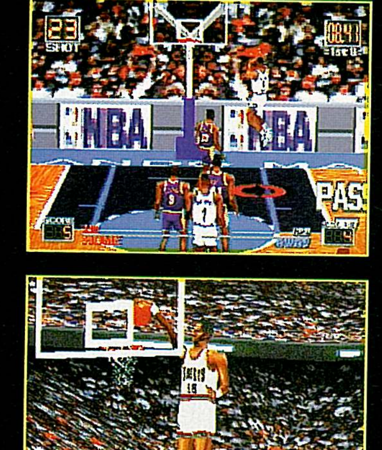
















mulador de fútbol y otro de baloncesto para *PlayStation*. **NBA IN THE ZONE** es el tercer juego centrado en el deporte de la canasta para el soporte de **Sony** (NBA JAM TOURNAMENT EDITION y TOTAL NBA 96). El nuevo compacto incluye partidos cinco contra cinco ambientados en el mundo de la **NBA**. En este aspecto, aunque incluye las nuevas franquicias, llama la atención que no se han actualizado las plantillas y que sólo aparecen cinco jugadores por equipo. Los gráficos son poligonales destacando su gran definición, mucho más lograda que la empleada en TOTAL NBA 96. Este aspecto permite que sea el juego en el que mejor se reflejan los rasgos físicos e indumentaria de los jugadores. Prueba de ello es el cambio de color en el pelo de **Rodman**, o la reproducción exacta de rodilleras, gafas, muñequeras y demás elementos que rodean a las grandes estrellas de la liga americana. Los movimientos son tan rápidos como espectaculares, a lo que contribuye que se utilice uno de los botones con el único fin de hacer reversos, cambiar el balón de mano o botarlo entre las piernas. La oferta visual no es tan amplia como venía siendo habitual, aunque las tres cámaras incluidas (lateral, isométrica

JUGADORES





Los detalles físicos y del vestuario de muchos jugadores han sido recogidos con increíble exactitud.

Detalles como el cambiante pelo de Rodman, idéntico al de cierto tendero de Callao, tienen su hueco en el compacto.



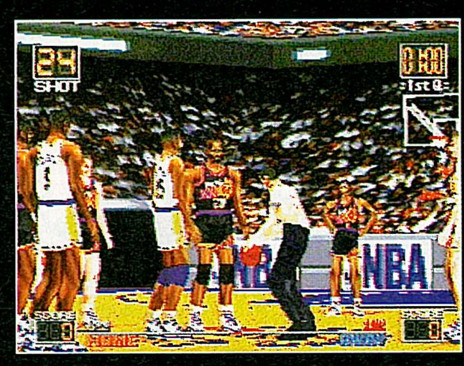






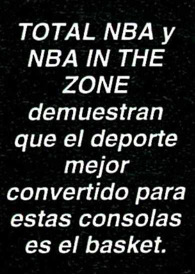
y real), son más que suficientes para cumplir su objetivo. Las imágenes más espectaculares se logran con la impresionante gama de repeticiones en las que se amplía considerablemente el número de vistas. La concepción del juego es fundamentalmente *arcade*, por lo que es un compacto especialmente adecuado para los usuarios que no quieran pensar demasiado en tácticas o estrategias de ataque y defensa. Este hecho, que para muchos puede ser una virtud, es uno de sus principales defectos sobre todo si se tiene en cuenta la imposibilidad de hacer cambios o que los jugadores no sean expulsados por faltas personales. La limitación de competiciones (no existe liga regular), y de opciones en general es uno de los apartados en los que se centran las principales críticas a este título. A pesar de estas limitaciones, su calidad visual y su fácil control hacen que sea uno de esos privilegiados programas que enamora a primera vista y que permanecerá en el interior de la consola durante meses.

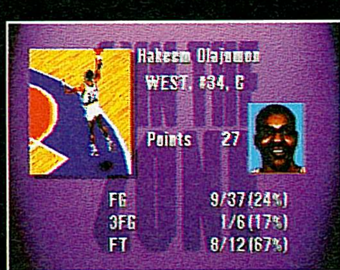
JAVIER ITURRIOZ





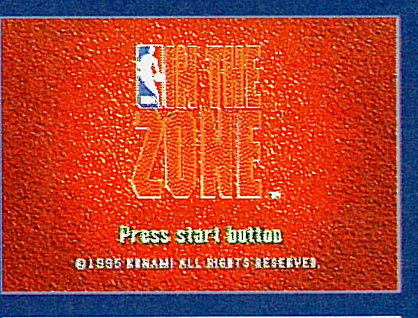



TOTAL NBA y NBA IN THE ZONE demuestran que el deporte mejor convertido para estas consolas es el basket.









	KONAMI
	KONAMI
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	1 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS



Es el juego de baloncesto en el que mejor se reproducen los rasgos físicos y atuendos de los jugadores. La rapidez y la animación son soberbias.

MUSICA



Las melodías raperas amenizan la intro, los menús e incluso algunas fases de los partidos. A los amantes de otro tipo de música no les gustará.

SONIDO FX



El ambiente de las canchas de la NBA se consigue, sobre todo, por el animoso comentarista. En este apartado se encuentra por debajo de TOTAL NBA.

JUGABILIDAD



La concepción arcade hace que el juego sea trepidante. El control es muy sencillo, aunque se echa en falta mayor variedad de opciones.



GLOBAL

Estamos ante una auténtica joya en el mundo de la canasta. Su calidad técnica es de lo mejor que se ha visto para los 32 bits, aunque la aparición de TOTAL NBA 96 supone un antecedente globalmente inalcanzable. De todas formas, los amantes al baloncesto rápido y sin demasiadas complicaciones están de enhorabuena.

+ La facilidad para entrar de lleno en el juego y la calidad visual.

− Se echan en falta opciones aparecidas incluso en lo simuladores de 16 bits.

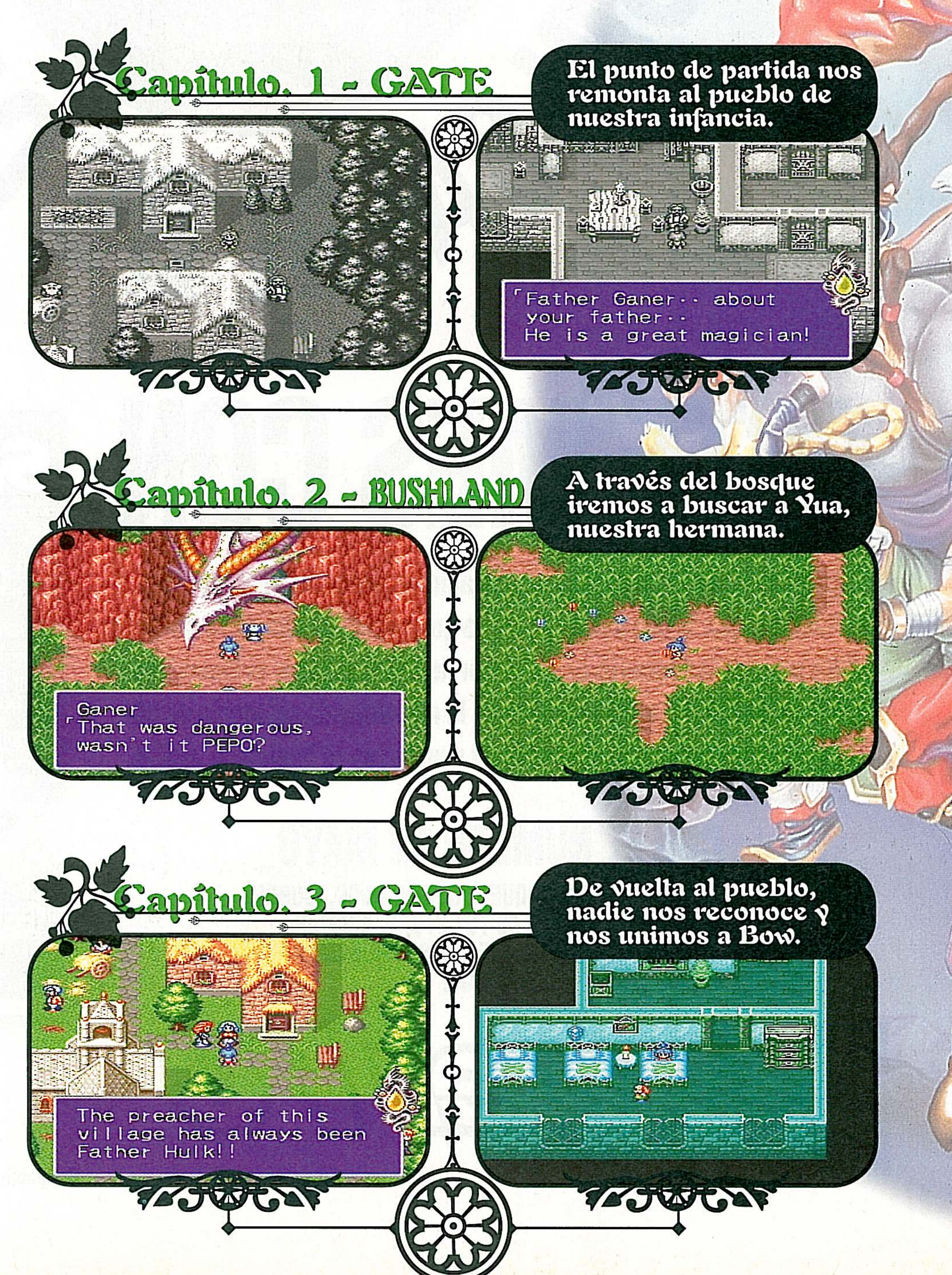


A pesar de su abigarrado aspecto, los juegos de rol son probablemente los que más satisfacciones proporcionan a los usuarios que deciden sumergirse en estos auténticos libros de aventuras audiovisuales.

El aliento de los dioses



El principal problema que tienen los *Role Playing Games* es el miedo que da a muchos usuarios el plantearse a iniciar un juego. Es ese tipo de juegos la clave está en «soportar» la primera hora, ya que después, con un poco de fantasía o de imaginación que contenga el argumento, enseguida nos involucraremos de lleno en la trama del juego. Después todo es un camino de rosas, y peregrinar por los agigantados mapeados de un *RPG* se convierte en una gozada incomparable con cualquier otro juego por mucho renombre que tenga. Las sensaciones que produce un juego de este tipo sólo las conocen los que alguna vez los han jugado y no tienen nada que ver con las que producen un plataformas o un *beat´em-up*, mucho más etéreas y superficiales. **BREATH OF FIRE 2** es, sin duda, el juego de rol más puro que jamás ha llegado a ***Super Nintendo*** en **España** oficialmente. Tanto el majestuoso ZELDA (todavía no superado a pesar de su veteranía), SECRET OF MANA, ILLUSION OF TIME o SECRET OF EVERMORE han sido considerados como *Action RPG*, es decir, juego de rol «suavizados» en su mecánica para hacerlos más asequibles al gran público. **BREATH OF FIRE 2**, a pesar de que sigue sin llegar a lo que consideramos rol puro, sí que presenta un desarrollo de juego bas-



Capitulo. 4 - CUEVA

Después del monstruo, y 10 años después, iniciamos la epopeya.

Capitulo. 5 - HOMETOWN

En este pueblo se nos encomendará el rescate de Suzzy, el cerdito.

Capitulo. 6 - FUBI

Este peligroso monte repleto de seres abrirá el paso a las ruinas.

Capitulo. 7 - RUINS

En las ruinas rescataremos a Suzzy de una muerte segura.

tante cercano a estos juegos, y que se pone de manifiesto en las luchas, todas ellas en perspectiva isométrica y bajo el divertido para algunos y tedioso para otros (entre los que me encuentro) sistema de batalla por turnos y puntos de poder. De todas formas, si eliminamos este sistema de confrontaciones, el desarrollo es tan actractivo como puede ser el ZELDA. Mucho menos lineal que el ILLUSION OF TIME, tan extenso en mapeado como SECRET OF MANA y bastante más largo que el SECRET OF EVERMORE, **BREATH OF FIRE 2** es lo más cercano al ZELDA que jamás he jugado. Sólo, reitero, el adormecedor sistema de lucha es el único punto negro de un juego que cuenta con los ingredientes necesarios para caminar a la par de la creación de **Shigueru Miyamoto**. **BREATH OF FIRE 2** es la continuación del exitoso BREATH OF FIRE, que cautivó a los usuarios de ***SNES*** tanto en **Japón** como en **Estados Unidos**. Sus 24 *megas* aseguran muchísimas horas de diversión y una calidad gráfica inusual en juegos de este género.

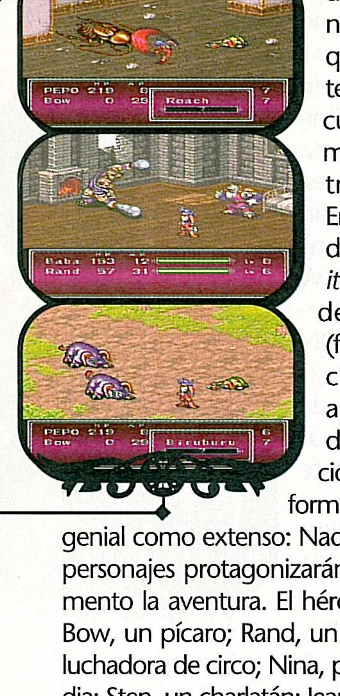


Tiendas

El argumento, tan accesorio en otros juegos, en este género es increíblemente importante y en esta ocasión, gracias a que además del héroe se involucran en la aventura otros muchos personajes, se cuentan un montón de historias paralelas que con el transcurso del juego irán cobrando forma y aglutinándose en torno al héroe central que no es otro que tu mismo. La aventura comienza en la infancia, cuando debido a algún extraño conjuro tras salir momentáneamente del pueblo regresamos y nadie nos conoce. Nos convertimos en huérfanos y nos hacemos amigos de un tal Bow, un raterillo de iglesia que nos acompañará durante el resto de nuestra infancia. Es en ese momento

cuando se corta el juego y nos damos cuenta de que lo que hemos vivido no es otra cosa que la introducción, y comienza de nuevo el juego pero diez años más tarde. A partir de ese momento se suceden una serie interminable de historias que, lógicamente, deberéis descubrir en la intimidad de vuestros hogares. Enorme cantidad de hechizos, de *items*, de armas, de medidores (fuerza, experiencia, resistencia, agilidad, vigor, dureza, condición...), etc... conforman un juego tan genial como extenso: Nada menos que 8 personajes protagonizarán en algún momento la aventura. El héroe, que eres tú; Bow, un pícaro; Rand, un gigantón; Katt, luchadora de circo; Nina, princesa de Windia; Sten, un charlatán; Jean, un buen guerrero; y Spar, una criatura de los bosques. A todos estos los irás encontrando en diferentes situaciones y escenarios, que dicho sea de paso, varían en diseño pero no en calidad gráfica. Además de los diferentes pueblos, numerosas localizaciones nos acompañarán en nuestro deambular, como la armería, el banco, la tienda de items, el espectáculo del Grass-Man etc... Además, y como prueba de la imaginación de los programadores, incluso seremos artífices de la creación de una ciudad que levantaremos a partir de unas ruinas. En fin, resulta no complicado, sino imposible explicar en estas páginas las grandiosas posibilidades de este, más que juego, libro interactivo

THE SCOPE

Luchas Isométricas



Mapa

Menu

Menu

Capítulo. 8 - HOMETOWN

Cobrada la justa recompensa, Bow será acusado de robo.

Bow
「Elder! We've done it! We found Suzy!

「I'm not taking my master's side but Trout is a terrible man‥

Capítulo. 9 - RUINS

Ocultaremos a Bow en las ruinas y comenzará a construir una ciudad.

Bow
「Boy it was tight in there

Niro
I see‥ you've been falsely charged‥

Capítulo. 10 - COURSAIR

En este pueblo deberemos derrotar a Katt en combate.

Capítulo. 11 - TAGWOODS

Para ello nos haremos pasar por Baba, que se oculta en Tagwoods.

Baba
「‥You want to enter the fight in my place?



Capitulo. 12 - COURSAIR

please shoot the poisoned needle

Después de su derrota, Kalt se unirá a nuestro grupo para salvar a Bow.

Capitulo. 13 - HOMETOWN

Man
「Am I hurt..! Do you intend to kill me!?

Nina nos necesitará para salvar a su hermana del Joker.

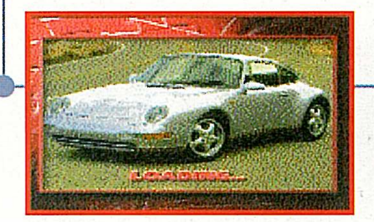
Capitulo. 14 - MTROCKO

Después de vencer, Mina nos abrirá el camino de Deadmaze.

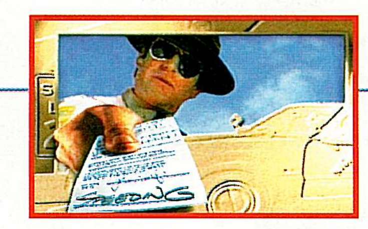
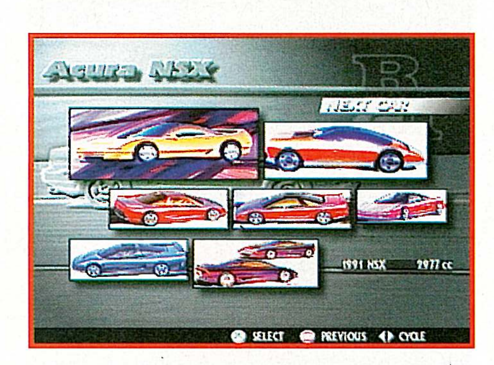
Capitulo. 15 - WINDIA

Tras el laberinto, Windia nos obsequiará con Sten, el mono.







EN ALGUNAS OCASIONES, EL LOABLE INTENTO DE LOS PROGRAMADORES POR PERFECCIONAR O EVOLUCIONAR UN JUEGO PUEDE TRANSFORMARLO HASTA CONVERTIRLO EN UN PROGRAMA COMPLETAMENTE NUEVO. ESO ES LO QUE HA OCURRIDO CON THE NEED FOR SPEED PARA PLAYSTATION.



... Y LL

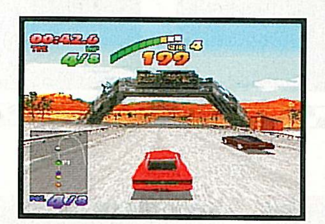


Los que en su día tuvimos la oportunidad de correr millas y millas con **THE NEED FOR SPEED** para *3DO*, lo considerábamos como uno de los mejores juegos del género y aguardábamos con verdadera expectación su conversión a *PlayStation*. Desde la aparición, hace ya algunos meses, de la innovadora versión para *PC* con nuevos modos, coches y circuitos, empezamos a dudar sobre cuál de las dos fórmulas sería la que se adaptaría finalmente a *Saturn* y *PlayStation*. El juego llegó y la opción ganadora ha sido la de *PC*. Esta decisión tomada por **Electronic Arts** ha supuesto una apuesta clara por una mayor sensación de velocidad (sacrificando, en parte, su espectacularidad gráfica), una amplia oferta de opciones y modos para aumentar la duración de la vida del programa y, por último, el paso a un formato similar al de un arcade de coches frente a aquel simulador que conocimos en *3DO*. El aspecto donde resultan más evidentes las diferencias entre ambas versiones es en el diseño de los coches. Para nuestra decepción, en *PlayStation* los vehículos son bastante menos detallados, menos realistas y, en algunos modelos, como por ejemplo el Dodge Viper, parecen como aplastados y deformes. En la vista externa más cercana la comparación es realmente odiosa y aquellos impresionantes accidentes parecen acelerados y no alcanzan, ni de lejos, la espectacularidad de *3DO*.

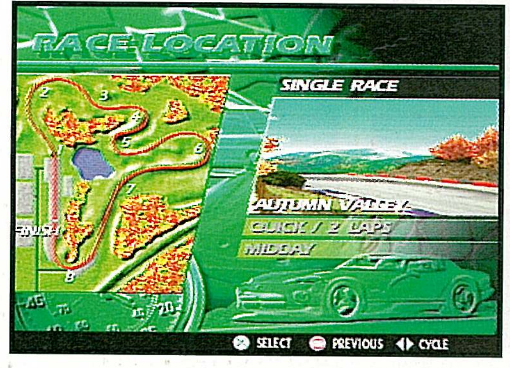
Por empezar por algún lado el apartado de las innovaciones, se han incorporado tres nuevos circuitos (Rusty Spring, Autumn Valley y Vertigo Ridge) y son trazados de recorrido cerrado sin tráfico ni



CIRCUITO 1










CIRCUITO 2

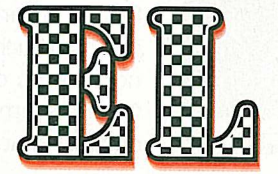











EGO EL CAMBIO

policías. Según el modo o la prueba que escojamos tendremos la opción de elegir el momento del día (mañana, tarde o noche) en el que queramos correr. Las perspectivas de juego a escoger durante la partida son cuatro y se reparten en dos subjetivas y dos externas. En cuanto a los modos de juego, en un sólo jugador ahora pasan a ser cuatro (*Time Trial, Head to Head, Single Race* y *Tournament*) y la diferencia entre ellos radica en el número de oponentes y coches a elegir. La gran novedad de **THE NEED FOR SPEED** para ***PlayStation*** es el nuevo y espectacular modo para dos jugadores simultáneos, en el cual podremos elegir entre una visión a pantalla partida o, si tenemos dos consolas y un cable *link*, a pantalla completa. Esta modalidad de juego será, sin duda, la que más adeptos arrastrará, ya que posee velocidad, claridad y resulta más competitiva y divertida que las otras opciones. Nueva banda sonora, efectos sonoros excelentes y un menú de opciones algo reducido completan la oferta de esta versión. Si hablamos de jugabilidad, **THE NEED FOR SPEED** para ***PlayStation*** ha resuelto el gran defecto de la versión para ***3DO***, su escasa duración, añadiendo un cuantos modos más y una valiosa opción para dos jugadores. El aumento de la velocidad es la otra gran baza del juego, que algunos apreciarán y otros lamentarán al aumentar bastante la dificultad de los giros más cerrados y disminuir nuestras posibilidades de reacción. Para alcanzar buenos resultados serán necesarias muchas horas de práctica y el conocimiento casi exacto de los circuitos. Como resumen a todo lo dicho, sólo nos gustaría añadir que **THE NEED FOR SPE-**

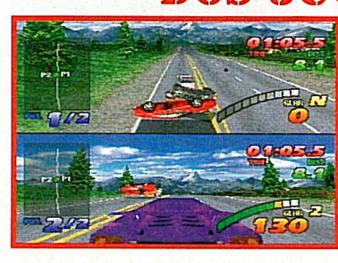
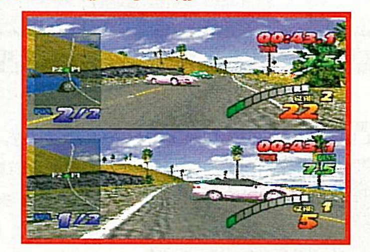


CIRCUITO 3





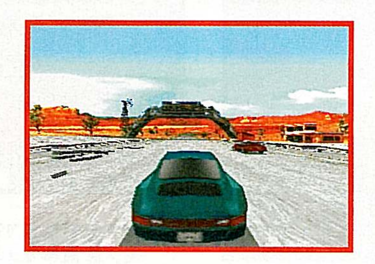
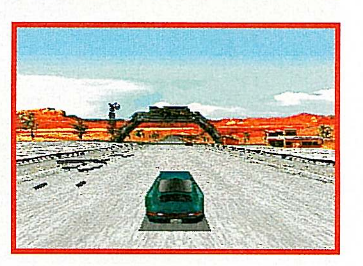
DOS JUGADORES


A PANTALLA PARTIDA O CON EL CABLE LINK, EL MODO PARA DOS JUGADORES ES LA OPCION DE JUEGO MAS INTERESANTE DE THE NEED FOR SPEED PARA PLAYSTATION.

VISTAS

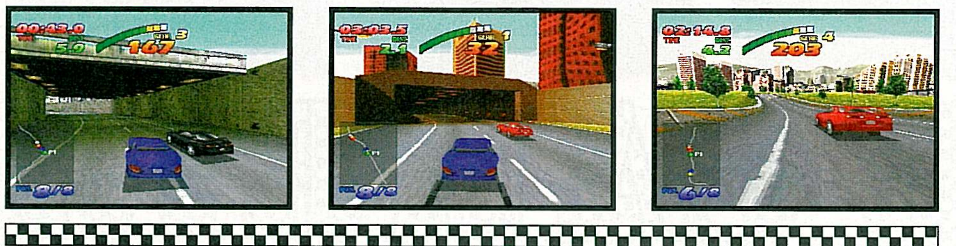






CIRCUITO 4









CIRCUITO 5







AMANECE Y ANOCHECE



OTRA DE LAS NOVEDADES DE ESTA VERSION. AUNQUE BELLAS Y ESPECTACULARES, NO SON TAN CLARAS COMO LA LUZ DEL MEDIODIA.



ED para *PlayStation* debería haberse presentado como un segunda parte de aquella versión para *3DO*, ya que ambos programas son conceptos totalmente diferentes de juego. Nadie duda de la calidad del debutante en *PlayStation*, pero casi todos hubiéramos preferido aquel mismo juego con un poco más de velocidad y algunas pequeñas mejoras. Hoy por hoy, se ha convertido en otro juego más de coches, bueno, entretenido y técnicamente correcto.... pero sin el carisma y el preciosismo de la añorada versión para *3DO*. Es decir bueno, pero con menos «chispa».

DE LUCAR



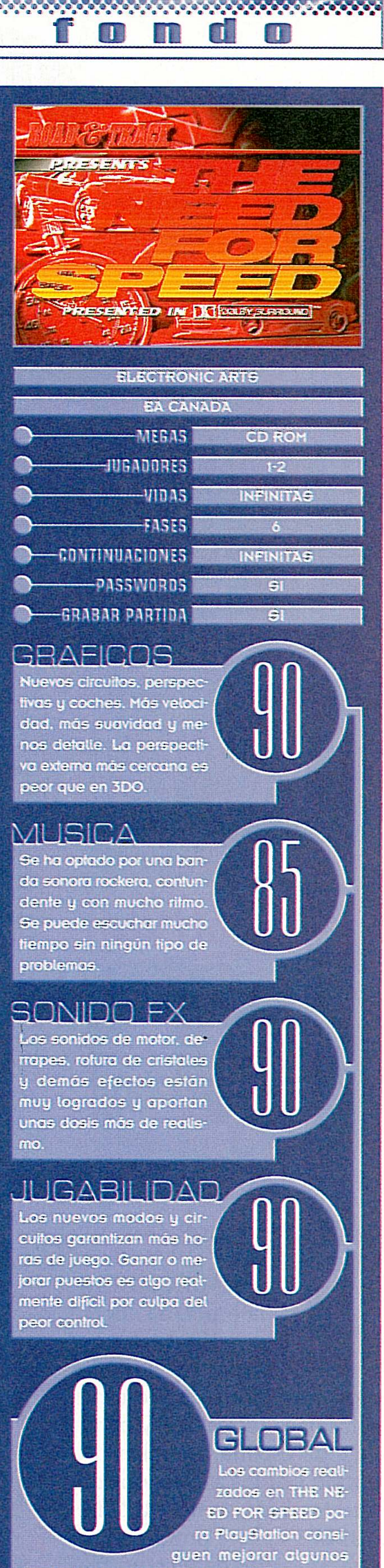


CIRCUITO 6









ELECTRONIC ARTS	
EA CANADA	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	INFINITAS
FASES	6
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 90

Nuevos circuitos, perspectivas y coches. Más velocidad, más suavidad y menos detalle. La perspectiva externa más cercana es peor que en 3DO.

MUSICA — 85

Se ha optado por una banda sonora rockera, contundente y con mucho ritmo. Se puede escuchar mucho tiempo sin ningún tipo de problemas.

SONIDO FX — 90

Los sonidos de motor, derrapes, rotura de cristales y demás efectos están muy logrados y aportan unas dosis más de realismo.

JUGABILIDAD — 90

Los nuevos modos y circuitos garantizan más horas de juego. Ganar o mejorar puestos es algo realmente difícil por culpa del peor control.

GLOBAL — 90

Los cambios realizados en THE NEED FOR SPEED para PlayStation consiguen mejorar algunos apartados no muy logrados en 3DO (velocidad y duración) pero con ello pierde parte de su encanto y algunas de las cosas que le encumbraron. Los que esperan reencontrarse con la versión 3DO pueden sentirse decepcionados.

+ Los nuevos modos y la opción de dos jugadores.

− En el modo torneo es demasiado difícil clasificarse primero.

time attack

time attack

time attack

time attack

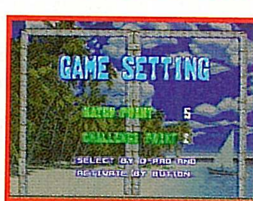
POMPAS NADA FUNEBRES

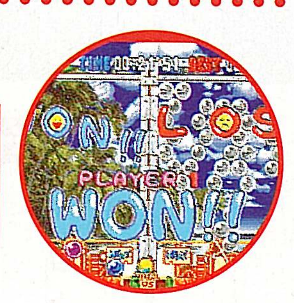
Cuando uno piensa en recreativas suelen venir a la cabeza imágenes espectaculares de grandes producciones o prodigios de la técnica tipo SEGA RALLY o TEKKEN 2. Sin embargo, hay excepciones que deberían modificar de manera radical esa pauta mental.

Ese es el caso de **BUST A MOVE 2-ARCADE EDITION,** la esperada continuación del divertidísimo juego de puzzle que tanto éxito cosechó en salones recreativos y bares de toda **España.** También conocido por los aficionados de nuestro país como **PUZZLE BUBBLE 2,** este programa es otra genialidad de la compañía nipona **Taito.** Como suele ser característico en este tipo de juegos, la puesta en escena es de lo más simplona que uno pueda encontrar, con un diseño sencillo, colorista y unos fondos alegres en los que, a lo sumo, hay algún elemento en movimiento. Las piezas, burbujas en el caso de **BUST A MOVE 2,** son la herramienta con la que deberemos eliminar el resto de pompas reuniéndolas en grupo de tres o más burbujas del mismo color. Dicho así, la cosa no parece algo como para tirar cohetes, pero si a esto añadís una pantalla que desciende gradualmente o un rival que nos envía una nube de piezas (hasta ocho colores diferentes), el asunto cambia radicalmente. Entonces, **BUST A MOVE 2** se convierte en una frenética y excitante guerra de nervios en la que tu puntería, tu visión espacial y tus reflejos actuan al cien



DOS JUGADORES

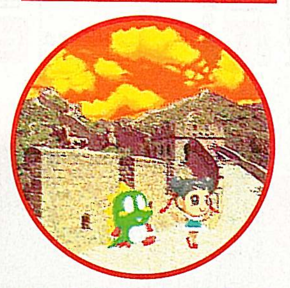




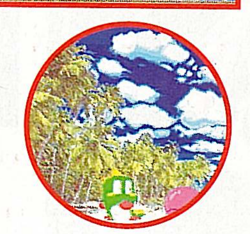


MODO HISTORIA



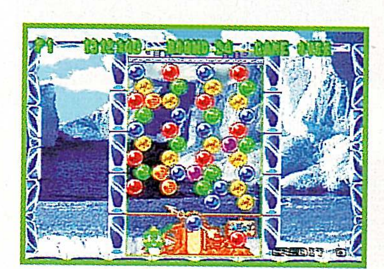








opciones



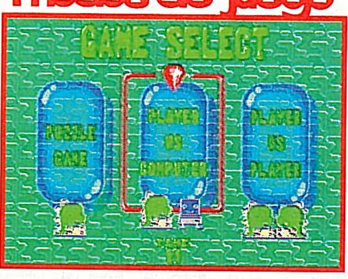
No son muy abundantes, pero sí las necesarias.

por cien de tus posibilidades. A las pocas partidas sentirás que esto es una cuestión personal o de orgullo, y en ese mismo instante ya habrás sucumbido al encanto de este juego que al principio te pareció algo simplón y casi sin gracia.

En jugabilidad, **BUST A MOVE 2** podría considerarse como un modelo, y sólo el PUYO PUYO puede comparársele. Tres modos para un sólo jugador (*Time Attack*, *Puzzle Game* y *Story*) y un par de modos para dos jugadores simultáneos (*Time Attack* y *Versus*), nos garantizan meses y meses de enloquecedora diversión.

DE LUCAR

modos de juego



La oferta es amplia, tanto para uno como para dos jugadores.



10 PLAYSTATION

1 RIDGE RACER REVOLUTION — NOVEDAD
Conducción ◆ Namco
No podía ser de otra manera, y la continuación de uno de los mejores arcades de conducción de los últimos tiempos entra directo al primer lugar.

2 WIPEOUT ↓
Conducción ◆ Psygnosis

3 TOTAL NBA'96 — NOVEDAD
Deportivo ◆ Sony

4 ALIEN TRILOGY ↓
Shoot'em-up ◆ Acclaim

5 DESTRUCTION DERBY ↓
Conducción ◆ Psygnosis

6 STREET FIGHTER ALPHA ↑
Beat'em-up ◆ Capcom

7 TEKKEN ↓
Beat'em-up ◆ Namco

8 ACTUA SOCCER =
Deportivo ◆ Gremlin Interactive

9 PHILOSOMA =
Shoot'em-up ◆ Sony

10 THE NEED FOR SPEED — NOVEDAD
Conducción ◆ Electronic Arts

10 SATURN

1 X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM ↑
Beat'em-up ◆ Capcom
Por primera vez en este top, ocupa el primer puesto de la lista un CD que no pertenece a Sega. La verdad es que este genial juego se lo merece.

2 VIRTUA FIGHTER 2 ↓
Beat'em-up ◆ Sega

3 WIPEOUT — NOVEDAD
Conducción ◆ Psygnosis

4 TOSHINDEN REMIX =

LA SORPRESA

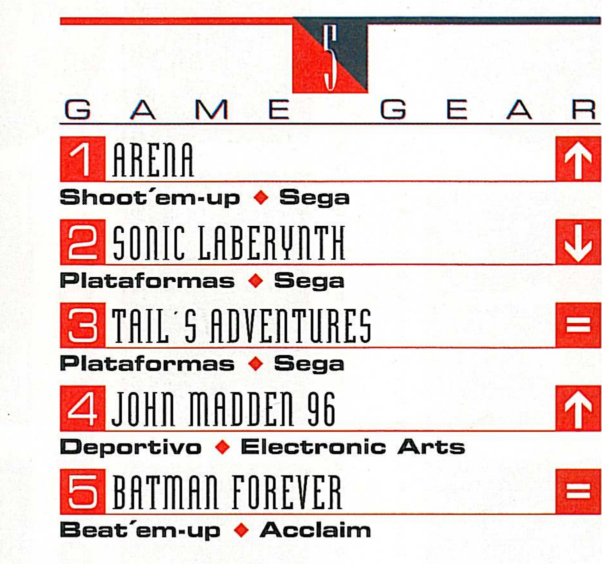


TOSHINDEN ◆ GAME BOY.

EL TERROR


RESIDENT EVIL ◆ PLAYSTATION.

LA LENTITUD



DARXIDE ◆ MEGA DRIVE 32X.

5 GAME BOY

1 DONKEY KONG LAND =
Plataformas ◆ Nintendo

2 BATTLE ARENA TOSHINDEN — NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Takara

3 TINTIN EN EL TIBET — NOVEDAD
Plataformas ◆ Infogrames

4 MEGA MAN V — NOVEDAD
Plataformas ◆ Capcom

5 KILLER INSTINCT ↓
Beat'em-up ◆ Nintendo

5 GAME GEAR

1 ARENA ↑
Shoot'em-up ◆ Sega

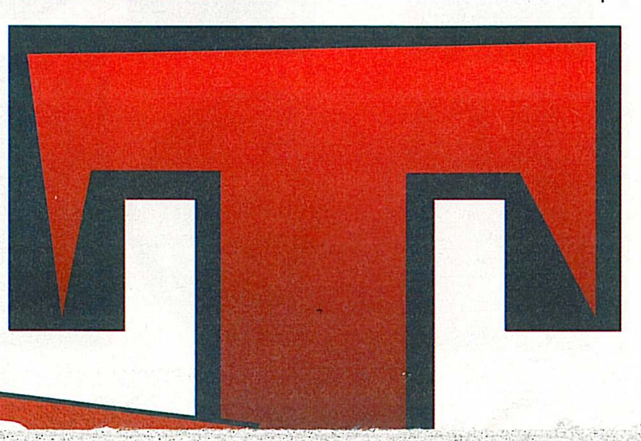
2 SONIC LABERYNTH ↓
Plataformas ◆ Sega

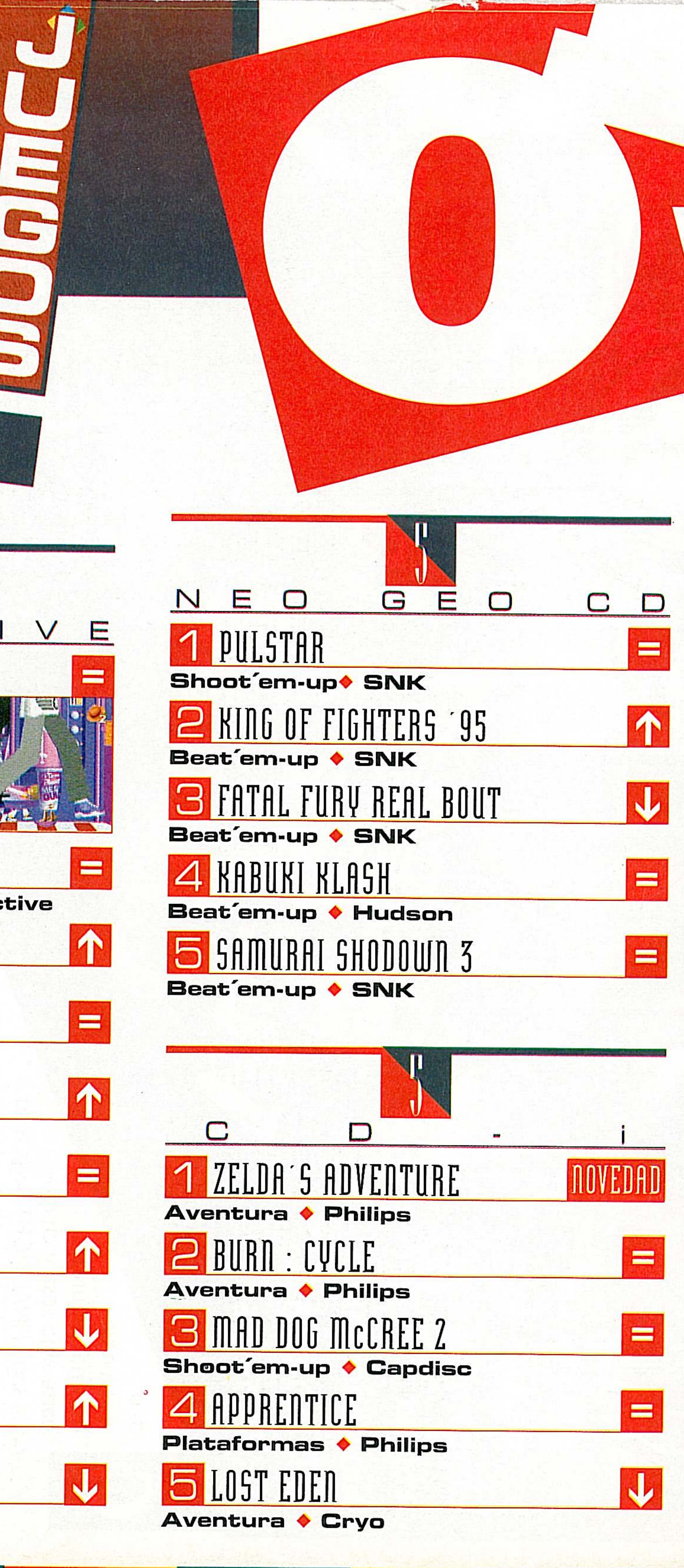
3 TAIL'S ADVENTURES =
Plataformas ◆ Sega

4 JOHN MADDEN 96 ↑
Deportivo ◆ Electronic Arts

5 BATMAN FOREVER =
Beat'em-up ◆ Acclaim

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.





Beat´em-up ♦ Takara

5 SEGA RALLY ↓
Conducción ♦ Sega

6 RAYMAN ↓
Plataformas ♦ Ubi Soft

7 GALACTIC ATTACK =
Matamarcianos ♦ Taito

8 VIRTUA COP ↑
Shoot´em-up ♦ Sega

9 "D" ↓
Aventura ♦ Acclaim

10 WORMS ↓
Estrategia ♦ Team 17

10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND =
Plataformas ♦ Nintendo
Si hay algún adjetivo que podemos aplicar a este juego con respecto al top, es el de inamovible. ¿Logrará alguien desbancar a este título?

2 DK COUNTRY 2 =
Plataformas ♦ Nintendo

3 KILLER INSTINCT =
Beat´em-up ♦ Nintendo

4 BREATH OF FIRE 2 NOVEDAD
RPG ♦ Capcom

5 TOY STORY NOVEDAD
Arcade ♦ Disney Interactive

6 SECRET OF EVERMORE ↓
Action-RPG ♦ Square

7 KIRBY´S DREAM COURSE ↓
Arcade ♦ Nintendo

8 MAUI MALLARD ↓
Plataformas ♦ Disney Interactive

9 I.S.SOCCER DeLUXE ↓
Deportivo ♦ Konami

10 NBA GIVE´N GO =
Deportivo ♦ Konami

10 MEGA DRIVE

1 TOY STORY =
Arcade ♦ Disney I.
Siguiendo el demoledor éxito de la película, este gran cartucho mantiene su posición de privilegio y amenaza con quedarse aquí mucho tiempo.

2 MAUI MALLARD =
Plataformas ♦ Disney Interactive

3 COMIX ZONE ↑
Beat´em-up ♦ Sega

4 VECTORMAN =
Shoot´em-up ♦ Sega

5 LIGHT CRUSADER ↑
Action-RPG ♦ Sega

6 MICROMACHINES´96 =
Conducción ♦ Codemasters

7 MORTAL KOMBAT 3 ↑
Beat´em-up ♦ Williams

8 CUTTHROAT´S ISLAND ↓
Beat´em-up ♦ Acclaim

9 SOLEIL ↑
Action RPG ♦ Sega

10 SUPER SKIDMARKS ↓
Conducción ♦ Acid Software

5 NEO GEO CD

1 PULSTAR =
Shoot´em-up ♦ SNK

2 KING OF FIGHTERS ´95 ↑
Beat´em-up ♦ SNK

3 FATAL FURY REAL BOUT ↓
Beat´em-up ♦ SNK

4 KABUKI KLASH =
Beat´em-up ♦ Hudson

5 SAMURAI SHODOWN 3 =
Beat´em-up ♦ SNK

5 CD-i

1 ZELDA´S ADVENTURE NOVEDAD
Aventura ♦ Philips

2 BURN : CYCLE =
Aventura ♦ Philips

3 MAD DOG McCREE 2 =
Shoot´em-up ♦ Capdisc

4 APPRENTICE =
Plataformas ♦ Philips

5 LOST EDEN ↓
Aventura ♦ Cryo

Final Fight 3

Una de las creaciones más legendarias de Capcom regresa a Super Nintendo con toda la fuerza de sus 24 megas.

• Haggar

El alcalde de Metrocity, tras su paso por el mundo de la lucha libre, ha ganado algo más de agilidad y técnica, que complementadas con su fuerza física le hacen imbatible.

Haggar Vuelve a la Ciudad

Con el recuerdo de una segunda parte algo sosa y chapucera, la saga FINAL FIGHT llega a su tercera entrega en ***Super Nintendo*** tras un ligero paréntesis de dos años. 24 megas, dos nuevos luchadores, llaves y golpes extraídos de STREET FIGHTER II y una novedosa y peculiar opción de dos jugadores prometían convertir a esta entrega en la mejor de todas. Algo difícil, la verdad, ya que debía competir con el FINAL FIGHT original, adaptación de la inmortal recreativa, y uno de los primeros títulos que acompañaron el lanzamiento en tierras niponas de ***Super Famicom***. Y es que a pesar de sus limitaciones (le faltaban Guy, una de las fases, y sólo era para un jugador) el primer FINAL FIGHT sigue ocupando un lugar muy especial en el corazón de los usuarios de ***SNES***, difícilmente reemplazable por muchas chorraditas que se les meta a sus secuelas. Hecha esta aclaración sobre la indudable superioridad del primer FINAL FIGHT, vamos a pasar a comentar las virtudes (y defectos) de esta tercera parte, en la que Haggar y el acrobático Guy comparten estrellato con dos nuevos personajes, Lucia y Dean.

Al incorruptible alcalde de Metro City, el bueno de Haggar, los años más que pesarle parecen rejuvenecerle, tanto por su juvenil aspecto (coleta incluida) como por la agilidad y el repertorio de golpes de los que hace gala en FINAL FIGHT 3, algunos de ellos aprendidos durante su aparición en MUSCLE BOMBER (SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS para los occidentales). Por su parte, **Capcom** tampoco ha querido privar al otro intocable de la saga, Guy, de nuevos golpes y magias, dotándole incluso con la posibilidad de ejecutar pequeños *combos*. Este personaje, junto a la nueva incorporación femenina, Lucia, reciben en sus nuevas llaves y golpes especiales una clara influencia de uno de los últimos éxitos de **Capcom**, STREET FIGHTER ALPHA.



En este nuevo modo de juego (inédito dentro de los arcades de lucha) la propia consola controla al segundo luchador, brindando a un único jugador la posibilidad de disfrutar del modo *2 Player*.



Bonus Round



Esto es visible tanto en los mencionados *combos* de Guy, como en el Hurricane Spinner de Lucia, calcado al que ejecuta Chun-Li en ALPHA. El cuarteto se ve completado por Dean, un misterioso luchador a medio camino entre Guile y Dhalsim, cuya principal cualidad consiste en electrocutar a todo macarra (redactores de SUPER PC incluidos) que aceche.

Además de por los nuevos luchadores, **FINAL FIGHT 3** destaca por una serie de opciones inéditas en los arcade de lucha tipo DOUBLE DRAGON, y que constituyen su mejor baza. La principal de todas ellas es la incorporación de un pequeña barra de energía (a la usanza del mencionado STREET FIGHTER ALPHA) que se va rellenando a medida que Haggar y sus muchachos propinan golpe tras golpe a los infelices de turno. Una vez llena, la palabra SUPER hará su aparición y seremos capaces de ejecutar un supergolpe especial, capaz de tronchar vivo al quinqui más robusto. Curioso y bastante efectivo con los jefes finales. Otra de las novedades es la posibilidad de escoger caminos alternativos en distintos puntos de las fases. Esto se consigue rompiendo determinadas puertas con el cuerpo del pelele al que estemos zurrando, destruyendo con ello no sólo puertas y escaparates, sino farolas, bancos del parque y mil cosas más. Un detalle bastante simpático que ya incorporó en su momento el soberbio BATMAN RETURNS de **Konami**, con la diferencia de que en éste no se podía escoger camino. Por último, **Capcom** ha querido acabar el festival de novedades varias con la invención de un singular modo de dos jugadores, en el que el segundo es manejado por la propia consola. Los hijos únicos, y en general, todas aquellas aves insociables que afrontaban en solitario los peligros

• Lucia

Esta robusta fémina guarda no pocas similitudes con Chun-Li, de la que incluso toma algunos golpes de STREET FIGHTER ALPHA.



Rutas Ocultas

Otras de las grandes novedades que incorpora FINAL FIGHT 3 es la posibilidad de acceder a nuevas habitaciones y caminos en determinados puntos de las fases. Para ello tan solo hay que empotrar a un enemigo contra algunas puertas y escaparates.

2Auto Play



La primera ronda de bonus tiene como finalidad destrozar un bulldozer a patadas, mientras la segunda consiste en esquivar barriles a través de una factoría.

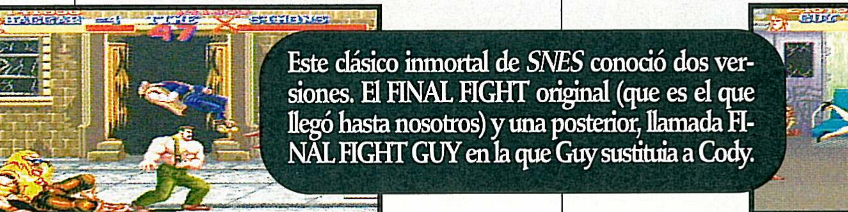


• Guy

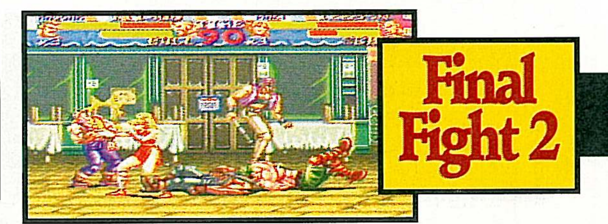
Dispuesto a limpiar de nuevo las calles junto a Haggar, Guy cuenta en esta ocasión con nuevas llaves y golpes, al tiempo que no ha olvidado su legendario Hurricane Kick.

del barrio pueden echar mano ahora de este ingenioso modo de juego, en el que no sólo es posible elegir al compañero, sino su grado de efectividad y resistencia. Todo ello, al menos, durante el primer crédito, ya que una vez difunto el compañero, estaremos inexplicablemente solos, debido a la imposibilidad de accionar los *continues* sin meter a un segundo jugador real (y humano). Un fallo bastante tonto por parte de la gente **Capcom**, que no es mucho menos el único que se le puede encontrar a FINAL FIGHT 3. El más visible (y ciertamente el más molesto) es, sin lugar a dudas, las continuas ralentizaciones que acompañan al juego en cuanto cinco luchadores se dan cita en pantalla. Esto llega a su cota más vergonzosa en el modo de dos jugadores, momento en el que aparecen incluso muestras palpables de *Flicker* (desaparición de algunos *sprites*), algo que no veíamos desde hace mucho, mucho tiempo en ***Super Nintendo***. A estas alturas en las que todavía se pretende competir con los lanzamientos para las nuevas máquinas como ***PlayStation*** o ***Saturn***, no se puede producir un juego de ***SNES*** con tal cantidad de *slow-down*, y eso por no hablar del diseño gráfico de algunos enemigos, que en el caso de Andore, llega al ridículo. Menos mal que se conservan la jugabilidad y la carga adictiva que habría que esperar de un FINAL FIGHT, lo que logra salvar algo el panorama. Esto, y los nuevos golpes especiales (combos incluidos) hacen de esta tercera entrega un arcade de lucha bastante recomendable teniendo en cuenta los bodrios que circulan por ahí.

NEMESIS



Este clásico inmortal de *SNES* conoció dos versiones. El FINAL FIGHT original (que es el que llegó hasta nosotros) y una posterior, llamada FINAL FIGHT GUY en la que Guy sustituía a Cody.



• Dean

Con un aire muy a lo Guile, este chulesco individuo es especialista en electrificar a sus enemigos, al tiempo que tuesta sus cuerpos contra el pétreo pavimento.



CAPCOM	
CAPCOM	
MEGAS	24
JUGADORES	1-2
VIDAS	5
FASES	6
CONTINUACIONES	5
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS



En general bastante aceptables, teniendo como únicos puntos negativos las continuas ralentizaciones, el flicker y el penoso diseño de algunos enemigos.

MUSICA



Melodías de gran calidad que ambientan perfectamente el panorama callejero en el que se desenvuelve la acción. De lo mejorcito del juego.

SONIDO FX



El carismático grifillo de Haggar se ve acompañado por contundentes efectos de sonido que no llegan a eclipsar la genial banda sonora del juego.

JUGABILIDAD



Como en los anteriores títulos de la saga, esta tercera entrega de FINAL FIGHT tiene su principal baza en la jugabilidad y su insuperable carga adictiva.



GLOBAL

Aunque superior a la segunda parte, FINAL FIGHT 3 acaba perdiendo bastantes enteros debido a unas inexplicables ralentizaciones que llegan a simular una cámara lenta en el modo de dos jugadores. A pesar de ello, es uno de los mejores beat'em-up que hemos visto este año y no decepcionará a los fans de la saga.

+ La idea de incorporar llaves tipo STREET FIGHTER a un beat'em-up de corte clásico.
− La imposibilidad de accionar los continues del jugador de la computadora en el modo 2AutoPlay.

Final Fight

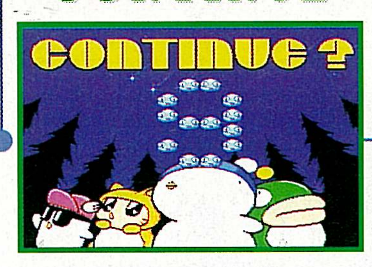
Aunque era bastante inferior al original, FINAL FIGHT 2 sí permitía, en cambio, la participación simultánea de dos jugadores. Entretenido aunque algo soso.

CONTINUE

MAPA

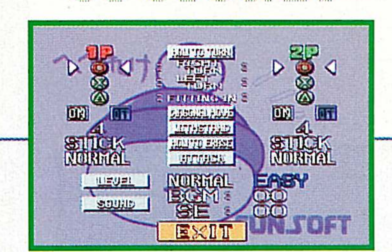
MENU

OPCIONES



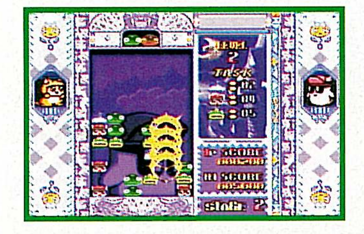


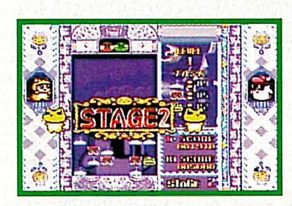




UN GRANO REVENTON







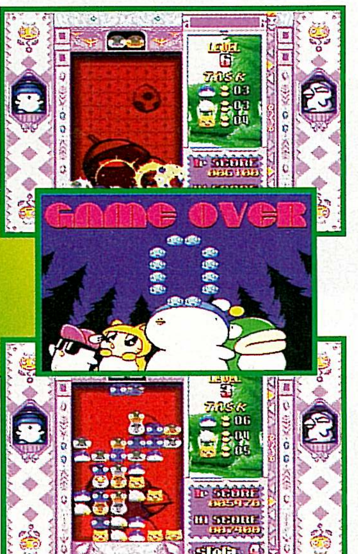
En Japón, los juegos de puzzle para consola tienen tantos seguidores como sus pequeños bonsais o el Pachinko.





El nombre HEBEREKE debería ser un tanto familiar a los usuarios de *SNES*, ya que dicha consola contó con dos versiones diferentes, HEBEREKE´S POPOITTO y HEBEREKE´S NO POPOON, que fueron distribuidas en nuestro país por la propia **Spaco.** Aunque esto ya resulte bastante más improbable, también podrían recodar a sus protagonistas por U-FOUR-IA, un simpático y divertidísimo juego de plataformas para *NES* que salió en España allá por el bendito año 92. **HEBEREKE´S POPOITTO** para *PlayStation* consiste en un juego de puzzle en el que deberemos eliminar un número determinado de piezas situando correctamente otras que se precipitan desde arriba. En el más puro estilo PUYO PUYO, este programa de **Sunsoft** tan divertido como elemental en su diseño, es una excelente manera de comprobar el estado de nuestros reflejos y habilidades. Técnica y gráficamente, **HEBEREKE´S POPOITTO** no tiene ningún misterio y no se puede decir que el salto a los 32 *bits* haya aportado algún elemento de interés a ambos apar-



DOS JUGADORES POPOITTO



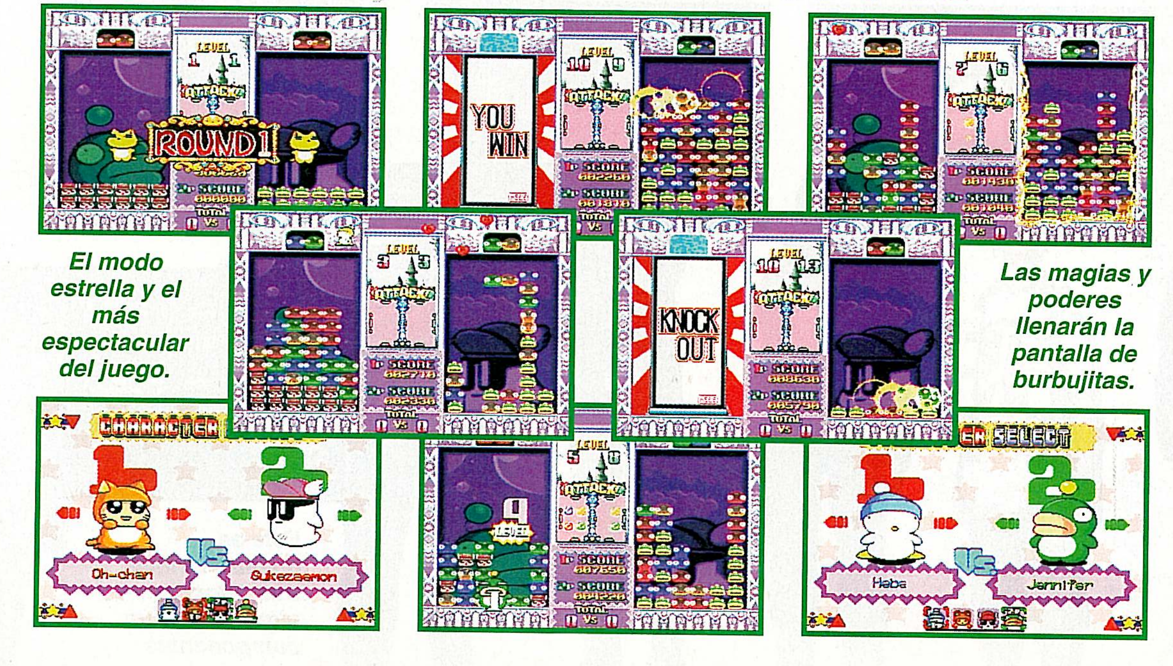
Igual que el modo de un solo jugador, pero mucho más movido.

No hay nada tan divertido como machacar al vecino.

tados. Las mejoras más notables las encontraremos en el sonido, las voces y la divertidísima banda sonora, con melodías con el inconfundible sello de **Sunsoft**. El argumento fundamental de este género siempre ha sido la jugabilidad, y aunque la oferta de **HEBEREKE´S POPOITTO** en cuanto a modos es un tanto escueta, es seguro que no defraudará a nadie. En un solo jugador resulta entretenido y bastante adictivo gracias, por su puesto, a una dificultad considerable que siempre irá en aumento. Pero si el modo individual no está nada mal, es en el de dos jugadores donde viviremos los momentos más intensos y los piques ya clásicos en este tipo de programas. Dentro de este explosivo *versus* podremos elegir entre POPOITTO, con la estructura y reglas de la opción de un sólo jugador, y POPOON con poderes y otras formas de torturar al adversario. **HEBEREKE´S POPOITTO** nos brinda la oportunidad de conocer uno de los clásicos del género.

DE LUCAR

DOS JUGADORES POPOON



El modo estrella y el más espectacular del juego.

Las magias y poderes llenarán la pantalla de burbujitas.













Hasta la fecha pensábamos que los mercenarios eran unos tipos duros y sin escrúpulos que se ganaban la vida enbarcándose en cualquier conflicto armado. Pues bien, los muchachos de SHELLSHOCK nos van a demostrar que los mercenarios también pueden defender causas justas y honestas.

No se puede decir que tan loable argumento carezca de antecedentes. Haced un poco de memoria y a vuestras mentes vendrá la imagen de los penosos miembros de **EL EQUIPO A**, con sus cincuenta tomas de la misma explosión de un **Jeep**. Afortunadamente **SHELLSHOCK** para *PlayStation* y *Saturn*, de la compañía británica **Core Design**, cuenta con más medios y se acerca bastante a lo que podríamos llamar una gran producción. Aunque tenga cierta apariencia de simulador, se trata de un arcade con todas las de la ley en el que deberemos cumplir al pie de la letra una larga serie de misiones con cierta variedad de objetivos. Técnicamente, **SHELLSHOCK** cumple bastante bien con una buen movimiento de pantalla y unos giros realmente suaves, una buena construcción de los elementos decorativos en 3D y una sabia utilización del *scaling* y de texturas. En el apartado gráfico se puede decir que también cubre el expediente gracias a una aceptable variedad de escenarios y la relativa abundancia de objetos, aunque como ya ocurriera en otros juegos, la ausencia de desniveles y de relieve le restan bastante espectacularidad al conjunto.



Como veis, las misiones son bastante variadas y extensas.

Las zonas húmedas son uno de los grandes riesgos.

LA TANQUETA MECANICA



Cada fase nos reportará algún dinero para mejorar el tanque.

Este es nuestro tanque tras retocar algunos de sus componentes.











TIENDA

En la tienda podremos comprar los últimos adelantos.

Por desgracia, todo tiene un precio excesivo.

En lo refente a la jugabilidad, hay que decir que **SHELLSHOCK** resulta bastante entretenido aunque no trepidante, simplón en cuanto a su mecánica de juego, pero nada sencillo. Una partida es suficiente para hacerse con el control, sistemas de navegación y, sobre todo, para comprender que en la media y corta distancia no somos nadie. Sólo si mejoramos nuestro armamento y blindaje tendremos la oportunidad de escapar a los enfrentamientos cara a cara con el enemigo, pero mientras tanto será mejor que disparemos sin llegar a verles los ojos. Este sistema es efectivo aunque le quita casi toda la gracia, ya que es como atacar a la línea del horizonte.



Las explosiones son, sin duda, lo mejor del juego.

La fase nocturna es una de las más complejas. A su enorme tamaño hay que añadir un sinfín de enemigos.

Como resumen, **SHELLSHOCK** para *PlayStation* y *Saturn* apunta buenos detalles, y no se puede decir que **Core** haya hecho un mal trabajo, pero se echa de menos un poco más de garra y de espectacularidad escénica. Con algunos elementos más estaríamos hablando de un grandísimo éxito en el mundo de los simuladores bélicos.

DE LUCAR





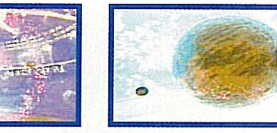
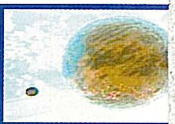
La magia de Oriente

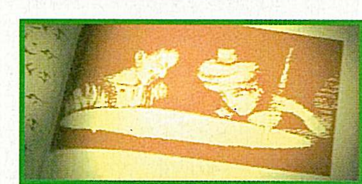


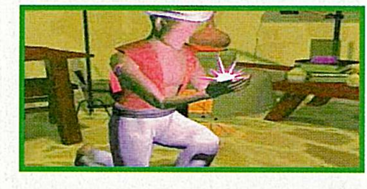













El que fuera nominado mejor juego del año para PC en el ECTS de 1995 llega a los 32 bits de Sony y Sega. Combina el arcade más puro y duro con la estrategia, ya que deberéis defender vuestras posesiones y súbditos contra los habitantes del exterior. Bullfrog da un paso adelante en su camino hacia la conquista de las nuevas consolas.

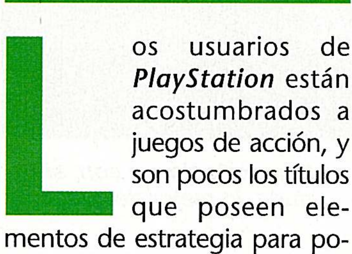




Magic Carpet

Los usuarios de *PlayStation* están acostumbrados a juegos de acción, y son pocos los títulos que poseen elementos de estrategia para poner en marcha la materia gris de los jugadores. **MAGIC CARPET** es la combinación perfecta de arcade y estrategia. El joven mago que vuela en una alfombra mágica, atravesando las colinas de Persia, deberá tener mucho cuidado de proteger sus posesiones de los ataques enemigos. Para empezar tendrá que construir un castillo en cuya parte superior contemplaréis un globo. Este globo recolecta todo el maná que encontréis para almacenarlo en vuestra fortaleza. La importancia del maná es vital en el desarrollo del juego. Gracias a este elemento obtendréis un mayor poder en vuestros hechizos y, además, será necesario obtener una determinada cantidad para acceder a un nuevo nivel del juego. El maná se encuentra disperso por la geografía de cada mundo, en poder de los magos enemigos o simplemente aparecerá cuando aniquiléis gusanos gigantes o alimañas por el estilo. Tened en cuenta que siempre tendréis que echar un ojo a lo que sucede en vuestro castillo, porque puede ser atacado y saqueado por los adversarios. En los distintos mundos que comprende **MAGIC CARPET** encontraréis habitantes neutrales a los cuales podéis convencer para que trabajen a vuestro lado e incluso para que protejan vuestras posesiones. Pero cuidado, si por cualquier distracción disparáis contra ellos se volverán en vuestra contra y



























Enemigos











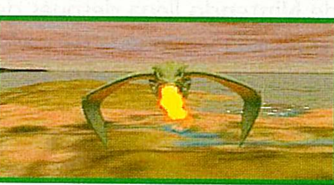


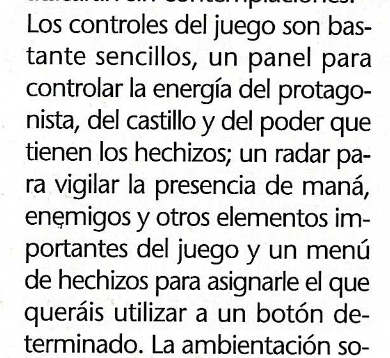








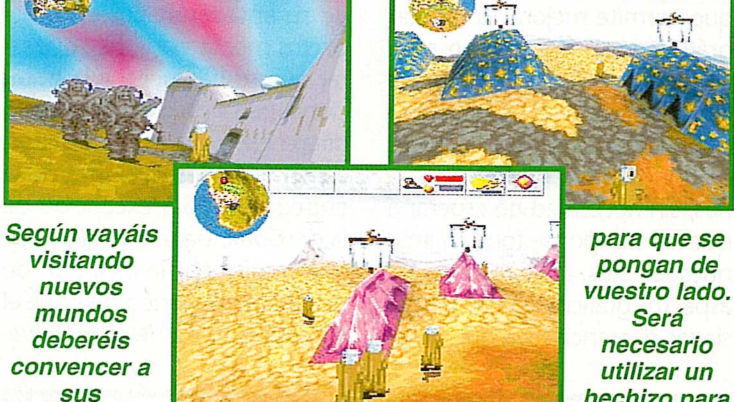




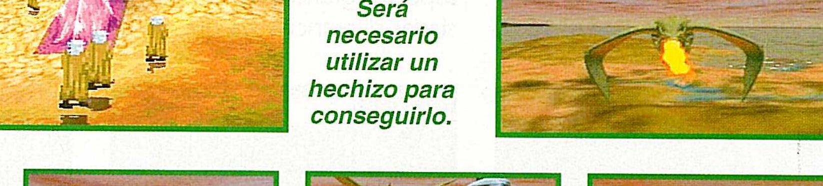
atacarán sin contemplaciones. Los controles del juego son bastante sencillos, un panel para controlar la energía del protagonista, del castillo y del poder que tienen los hechizos; un radar para vigilar la presencia de maná, enemigos y otros elementos importantes del juego y un menú de hechizos para asignarle el que queráis utilizar a un botón determinado. La ambientación sonora es uno de los apartados que más se han mejorado respecto a la versión para ***PC***, ya que el apartado gráfico es idéntico. Una mayor suavidad en el desplazamiento de pantalla, que aumenta la jugabilidad y poco más. En definitiva, un gran título que supera con creces a la anterior conversión para consola de **Bullfrog** HI-OCTANE aunque quizá no alcance la diversión de THEME PARK.



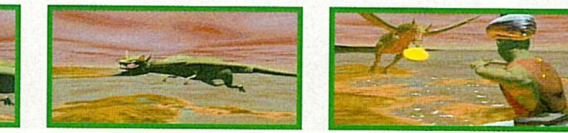
R. DREAMER





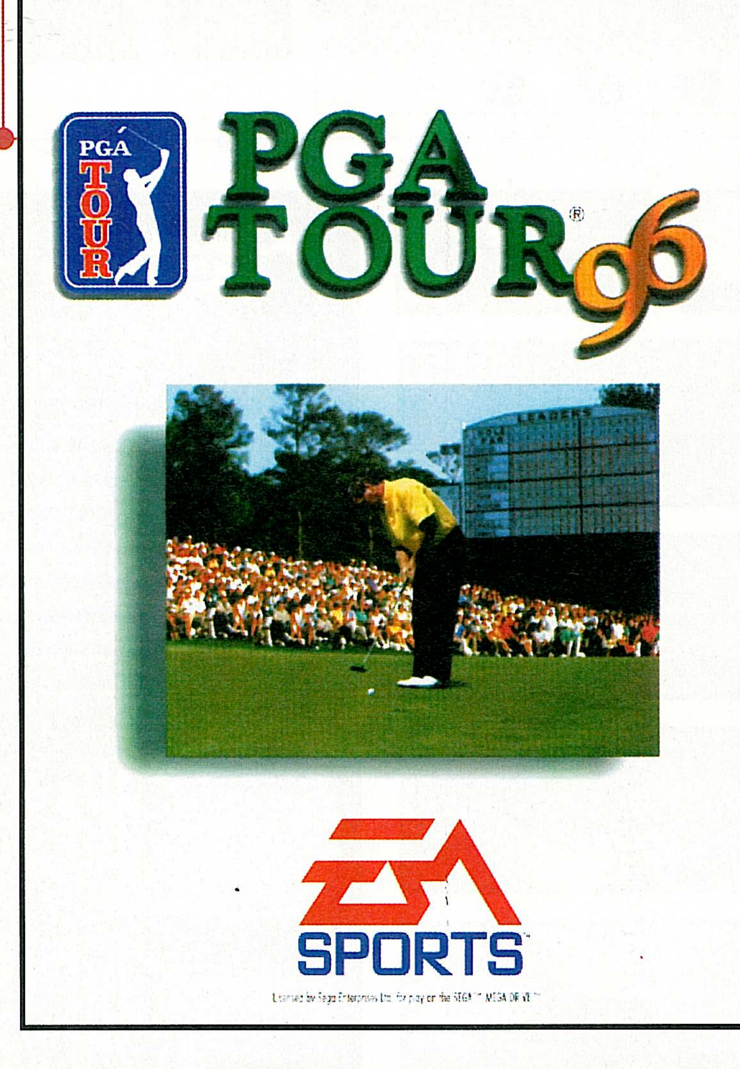


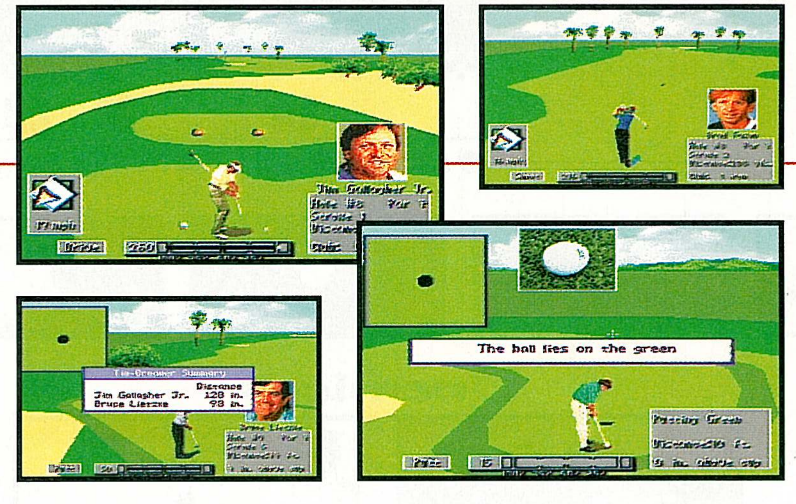
Según vayáis visitando nuevos mundos deberéis convencer a sus habitantes para que se pongan de vuestro lado. Será necesario utilizar un hechizo para conseguirlo.



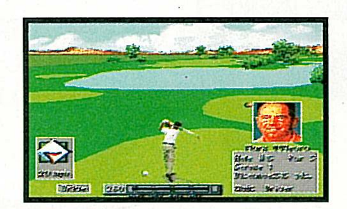








La saga sobre el golf de Electronic Arts, hace su segunda aparición para Super Nintendo. La principal novedad de este cartucho es la incorporación de un chip de apoyo gráfico.

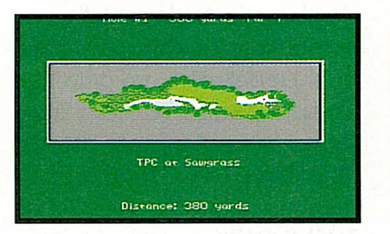




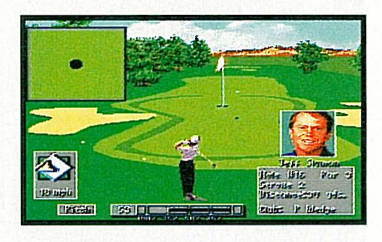
DOS BA







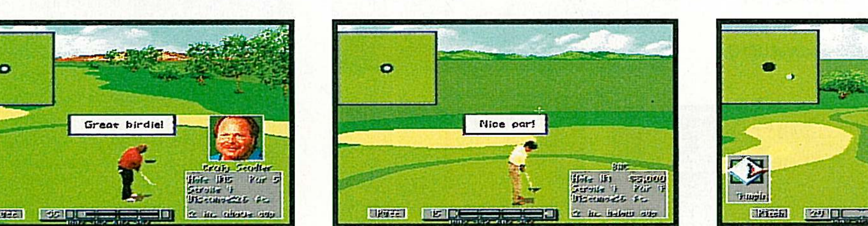






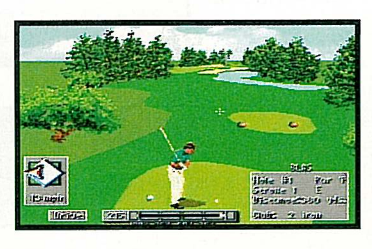
Cuando ya han aparecido cinco entregas del clásico **PGA TOUR GOLF** para ***Mega Drive***, los usuarios de ***Super Nintendo*** sólo habían podido disfrutar del título original, aparecido en 1993. Tras tres años de espera, la nueva versión para los 16 *bits* de **Nintendo** llega después de haber sido versionada para ***Mega Drive, Game Gear, 3DO, PlayStation*** y ***Saturn***. La principal novedad de este cartucho es la incorporación del ***chip SA1***, que permite mejorar la calidad gráfica de su homónimo para ***Mega Drive***. Entre los efectos logrados gracias el mencionado *chip*, hay que destacar la aparición inmediata de los escenarios, sin necesidad de esperar a que los campos se formen ante nuestros ojos. En el resto de los aspectos gráficos no hay demasiadas diferencias, ya que tanto la magnífica animación de los jugadores y la ambientación se encuentran en la misma línea de su antecesor. Entre los aspectos modificados, hay que citar que se ha vuelto a la tradicional barra de energía recta, a diferencia de la circular utilizada en todas las versiones de la entrega del 96 a excepción de la de ***Game Gear***. También hay que mencionar la inclusión de ocho campos, cinco más que el cartucho para ***Mega Drive***.



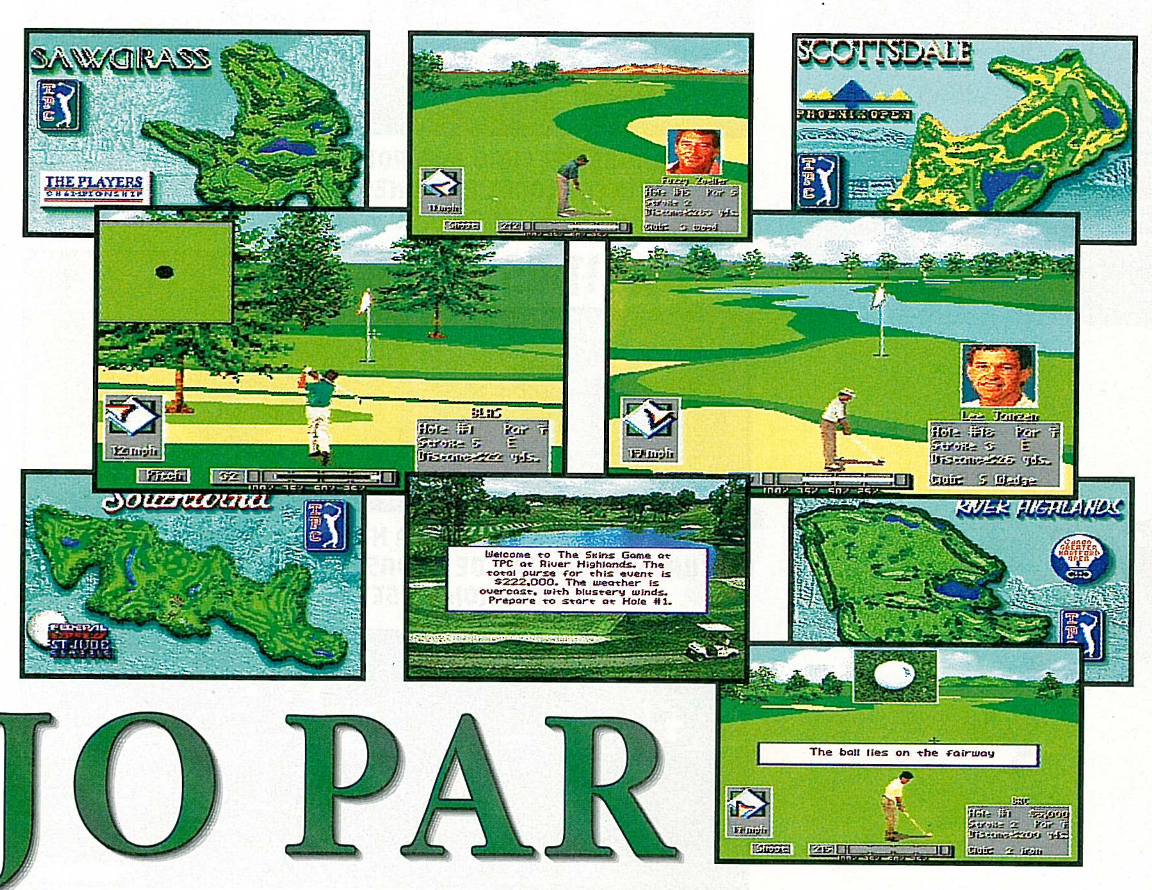




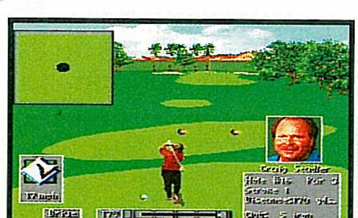


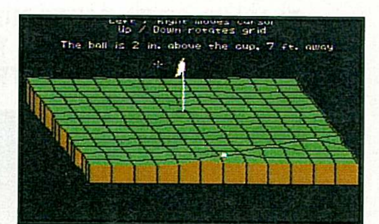


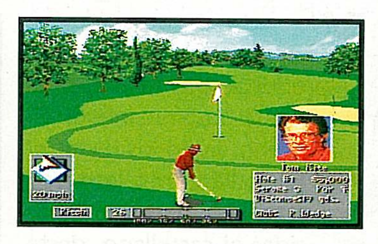




JO PAR

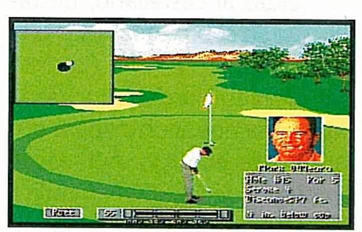




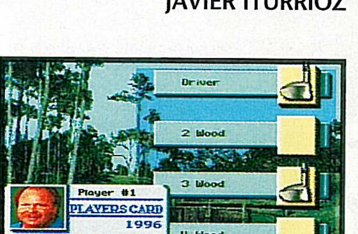


Donde no se han producido modificaciones es en los protagonistas del juego, profesionales de este deporte, aunque sean las primeras figuras del circuito internacional. En cuestión de perspectivas se conserva el sistema de cámara fija, sin seguir la bola, y se echan en falta algunas vistas más. Tan solo existe la posibilidad de ver una vista general del campo, de comprobar la superficie sobre la que se encuentra la bola, o de observar la inclinación del *green* mediante el tradicional sistema de redes. Por lo que respecta a la variedad de opciones, es posible elegir entre cinco competiciones diferentes, algunas de ellas con dinero en juego, además de los tradicionales modos de práctica. Sin llegar a aportar nada realmente nuevo el género, el resultado final puede considerarse como bastante equilibrado.

JAVIER ITURRIOZ











PGA TOUR 96

ELECTRONIC ARTS	
BLACK PEARL	
MEGAS	16 + SA1
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	5 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 87
La magnífica animación de los jugadores y la variedad de escenarios, se ve completada con el nuevo chip SA1.

MUSICA 82
Las suaves melodías utilizadas están en la línea de las incluidas en la mayor parte de los simuladores de este deporte.

SONIDO FX 82
Los efectos de sonido se limitan a reproducir los golpes y los tímidos aplausos del público. Tampoco se puede pedir mucho.

JUGABILIDAD 84
La vuelta al tradicional sistema de precisión es positivo. Se ahorra tiempo a la hora de dibujar los escenarios.

GLOBAL 84
Siempre es un detalle que las compañías introduzcan avances tecnológicos en sus simuladores deportivos. El nuevo chip permite al cartucho creado por Black Pearl, que parecía que se estaba especializando en conversiones a portátiles, solucionar parte de la lentitud que cualquier juego de golf implica debido a su mecánica de juego.

+ La innovación tecnológica siempre es de agradecer.
− Segunda entrega para SN de un título que ya cuenta con cinco juegos para MD.





A pesar de los muchos juegos buenos existentes, hoy no nos queda más remedio que comentar DEFCON 5, un título que, en una teórica escala de valores, se situaría donde los juego mediocres se sienten más cómodos, esto es, a la misma distancia de los buenos que de los malos.

Y lo cierto es que por lo menos, en lo que a nivel de producción se refiere, se ha puesto bastante interés. De hecho, tanto los textos en pantalla como las voces del juego han sido traducidas al castellano, destacando sobre todas ellas una dulce voz de fémina (correspondiente al ordenador de la base) que nos acompañará durante todo el juego. Aún así, el problema de **DEFCON 5** radica en el poco atractivo del juego en sí. Para empezar, el manual de instrucciones es bastante escueto en lo que a manejo de la base se refiere, ya que en él tan solo se nos indicarán los primeros pasos que debemos seguir en la aventura. El resto, que no es poco, tendremos que averiguarlo por nuestra cuenta, sin la ayuda de nadie. Así, cada vez que nos

LIMO





A TRAVES DEL LIMO NOS PODEMOS DESPLAZAR POR LAS DISTINTAS LOCALIZACIONES DE LA BASE CON TOTAL FACILIDAD Y EN MUY POCO TIEMPO.

ANDROIDES





PODEMOS SITUAR A NUESTROS ANDROIDES EN CUALQUIER LUGAR DE LA BASE, CONTROLANDO ASI LA INVASION DE SERES EXTRATERRESTRES.

ADMINISTRACION





EL NIVEL ADMINISTRACION, Y CONCRETAMENTE LA SEXTA PLANTA DE ESTE, NOS PERMITIRA ACCEDER A LA SALA DE CONTROL DE LA BASE ESPACIAL.

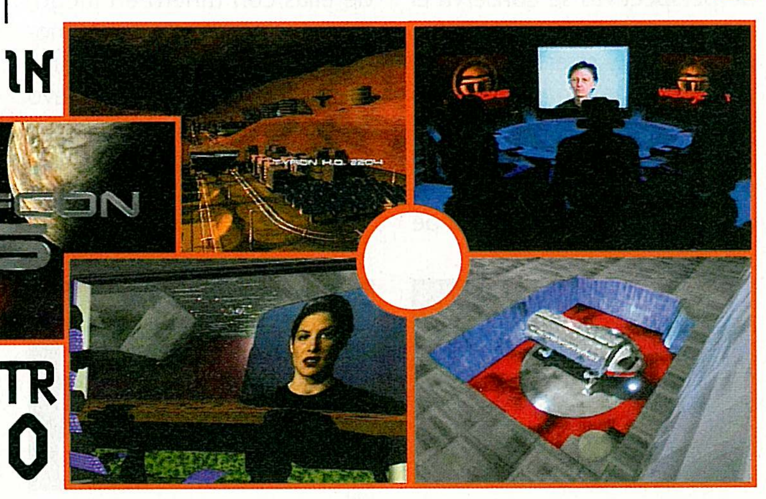
RESIDENCIA



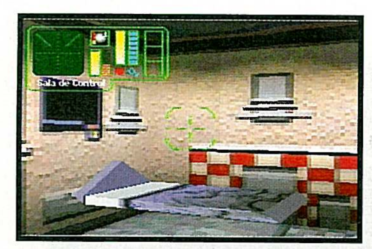


EL NIVEL RESIDENCIA ACOGE LAS HABITACIONES DE LOS MINEROS QUE HABITARON LA BASE. EN EL SE ENCUENTRAN LOS ESCENARIOS MAS LOGRADOS.

INTRO









SERVICIOS





EL NIVEL SERVICIOS ES, CON DIFERENCIA, EL MAS LABERINTICO DE TODOS. PERDERSE POR EL ES DE LO MAS SENCILLO, LO QUE NOS TRAERA DE CABEZA.

ORDENADOR





EN EL ORDENADOR PODREMOS CONSULTAR TODO TIPO DE INFORMACION QUE DESEEMOS ACERCA DE LA BASE. SON TANTOS QUE ACABARAN MAREANDO.

SALA DE CONTROL





NUESTRO PRIMER PASO EN LA AVENTURA CONSISTIRA EN BUSCAR LA SALA DE CONTROL, DONDE SE NOS ASIGNARA LA MISION A REALIZAR.

metamos en las entrañas del ordenador de la base, nos veremos inmersos en un festival de números, estadísticas y controles cuya utilidad no se nos explicará en parte alguna, dejando bajo nuestra responsabilidad la tediosa labor de investigación. Además, y por si fuera poco, los mapeados de cada nivel de la base sólo pueden ser consultados a traves del ordenador central, por lo que perderse entre tanto pasillo será de lo más normal y agobiante. Luego están las torretas, desde las que deberemos evitar, a modo de juego arcade, que nuestra base sea invadida por los alienígenas, tarea que además de aburrida no podremos atender casi nunca. En fin, que a lo más que llegaremos con este juego será a desesperarnos por vacíos e interminables túneles esperando a que alguno de los horribles enemigos de este juego acabe con nosotros. Que gráficamente el juego sea aceptable o que el movimiento sea fluido y suave no es suficiente para que este juego nos enganche. No dudamos de las buenas intenciones de los programadores de **Millennium**, tan solo pensamos que no han sabido plasmar como debieran las excelentes ideas sobre las que se cimenta este juego. Incluso los más pacientes acabaran cansándose de **DEFCON 5**, un juego soso en el que la acción es prácticamente nula.

R. I. P

NUESTRO DEAMBULAR POR LA BASE MINERA TERMINARA CASI SIEMPRE CON UNA SECUENCIA EN LA QUE, YA MUERTOS, SEREMOS LANZADOS AL VACIO.



J.C.MAYERICK

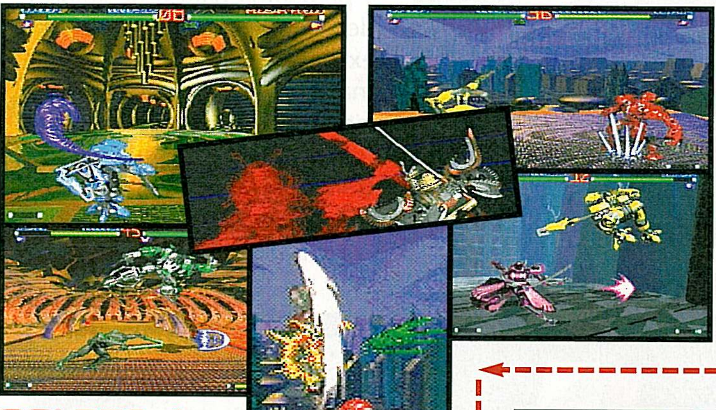


RESURRECTION
RISE 2









GOLPES A MANSALVA

Este es uno de los apartados que ha salido ganando en la segunda entrega. La mayoría de los golpes pertenecen al catálogo de STREET FIGHTER 2. Un buen precedente.

Por una vez, y por mucho que os pueda extrañar, han salido ganando los usuarios de *PC*. Y es que la versión para consolas de 32 *bits* no ha alcanzado unas cotas de calidad excepcionales. Estoy seguro de que los componentes de Mirage han puesto todo su empeño y saber hacer en la creación de RISE 2, pero teniendo en cuenta la indiscutible supremacía de títulos como VIRTUA FIGHTER 2 para *Saturn* y TEKKEN para *PlayStation* (y que TEKKEN 2 ya está en las tiendas de Japón) RISE 2 no tiene el gancho suficiente para competir contra tales adversarios. Si lo comparamos con la primera entrega las mejoras son notables. Empezando por el número de luchadores, que ha ascendido a un total de 18, y eso sin contar con los personajes ocultos que hay en el juego. Pero uno de los cambios más espectaculares y que más van a notar los aficionados a la lucha es la ampliación en el catálogo de golpes de cada luchador. En RISE OF THE ROBOTS apenas había movimientos especiales, mientras que ahora encontraréis los típicos golpes de STREET FIGHTER 2 además de los *Termination Moves*, una especie de *fatalities* que no llegan a ser muy espectaculares que digamos.

En resumen, un juego muy superior a su predecesor, pero carente de la «chispa» de otros.

R. DREAMER

DE COLORES

Podréis elegir el vestuario de los luchadores a vuestro antojo.



SUPER COMBOS

No podían faltar combinaciones letales. Algunas pueden tener más de 20 golpes.

TERMINATION

Como en MORTAL KOMBAT también encontramos una especie de *fatalities*.



ROBOTS FINALES

Estos son dos de los jefes que podéis encontrar en el juego. Uno parece el hermano del villano de TERMINATOR 2. Para llegar a ellos tendréis que derrotar al resto de personajes.



RESURRECTION RISE 2
INICIO
CONFIGURACIÓN
PUNTUACIONES
CRÉDITOS

ACCLAIM	
MIRAGE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	20
CONTINUACIONES	2
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 80
No son tan buenos como en la primera parte, pero cuentan con mayor número de animaciones para cada personaje.

MUSICA 88
La mayor parte de la música ha sido compuesta por Brian May (QUEEN), y ambienta el juego a la perfección.

SONIDO FX 66
La voz que anima los combates es bastante cutre, y hay un gran vacío en la variedad de golpes y otros detalles.

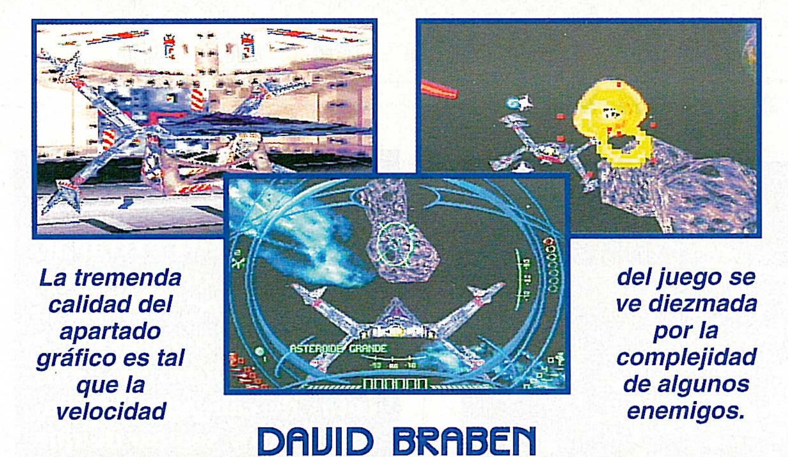
JUGABILIDAD 81
Los movimientos, aunque sencillos de realizar, no responden muy bien a la hora de ejecutarlos con el mando.

78 GLOBAL
Muchas de las carencias que encontrábamos en RISE OF THE ROBOTS han sido superadas. EL catálogo de golpes de los luchadores es mayor, el número de personajes también ha aumentado, pero la jugabilidad no puede competir con los líderes del mercado como TEKKEN o VIRTUA FIGHTER 2, que le superan con creces.

+ Un mayor número de luchadores y más golpes para cada uno de ellos.

− La jugabilidad aún se encuentra por debajo de las expectativas del mercado actual.

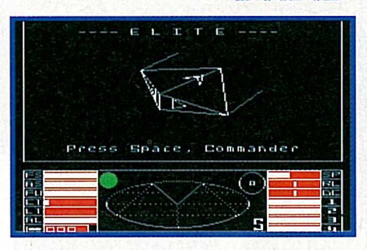
Hace once años un programador creó uno de los hitos de la historia del videojuego. Se llamaba ELITE y era un complejo simulador espacial en el que además podíamos comerciar con las otras naves, convertirnos en piratas o representar a la ley. Este juego fue uno de los más premiados en esa época. En 1992 **Braben** continuó la saga con FRONTIER, una espectacular secuela pensada expresamente para los ordenadores de 16 *bits*, y preparada para ordenadores de mayor potencia. El masivo éxito que este título cosechó más allá de nuestras fronteras logró que su programador fundara su propia empresa, **Frontier Developments,** desde la que este año nos sorprenderá con varios lanzamientos para



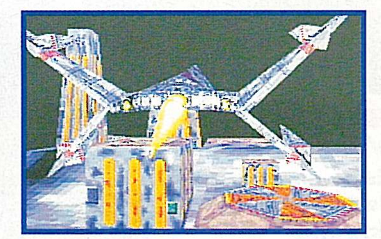
La tremenda calidad del apartado gráfico es tal que la velocidad del juego se ve diezmada por la complejidad de algunos enemigos.

DAVID BRABEN





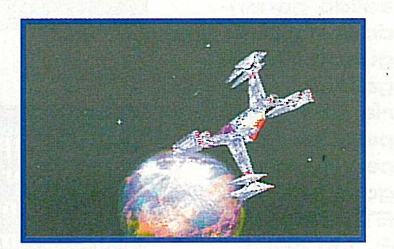






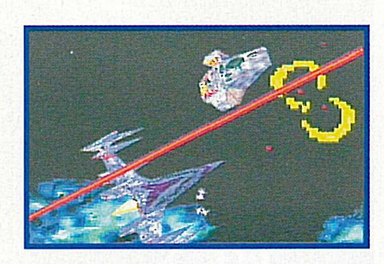
Las dos obras maestras de Braben, ELITE y su secuela FRONTIER, le valieron fama internacional en todo el globo.

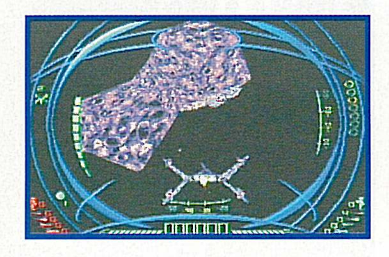




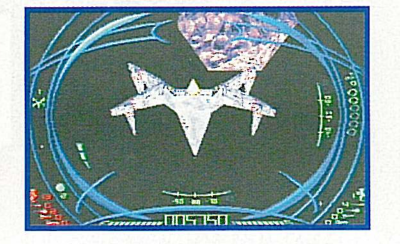


El universo ha sido dominado por completo por una malvada raza procedente de la Galaxia Urman. Sólo en un lejano sistema solar llamado DARXIDE, una raza de jóvenes luchadores intentan devolver la paz al Universo conocido. ¡Unete a ellos!



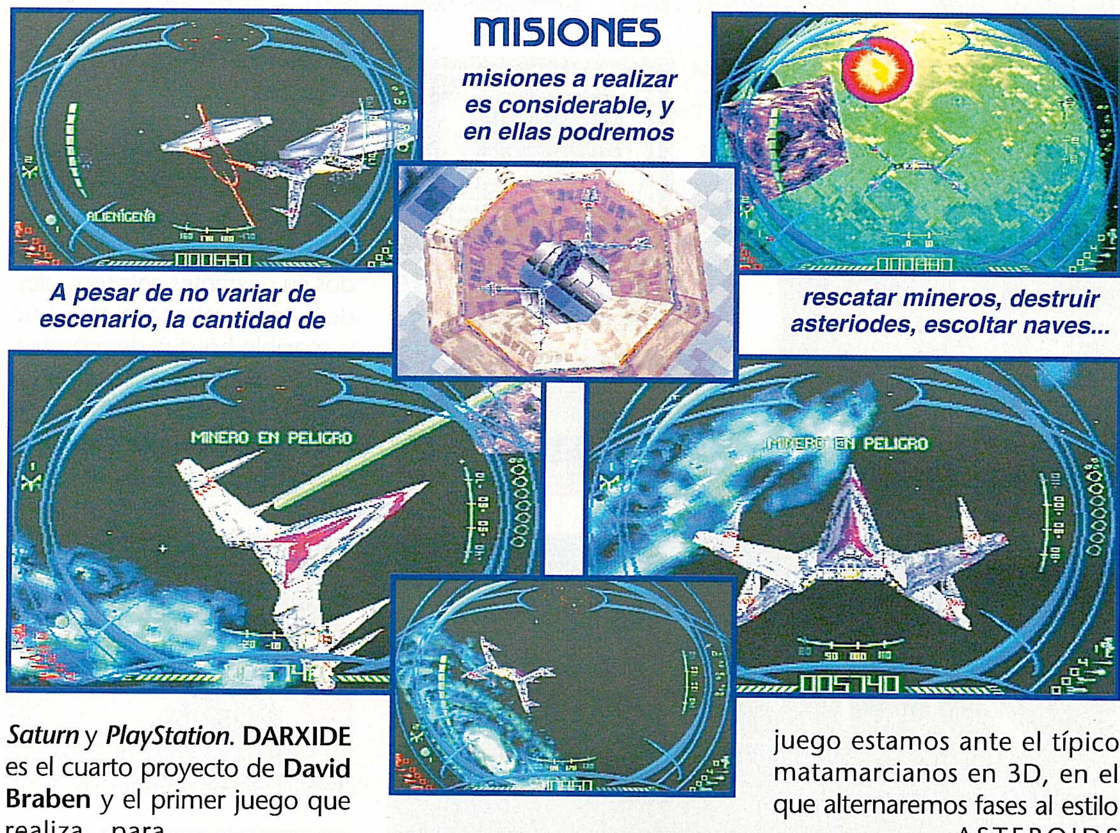






LA TEXTURA NO HA

MISIONES



A pesar de no variar de escenario, la cantidad de misiones a realizar es considerable, y en ellas podremos rescatar mineros, destruir asteriodes, escoltar naves...

Saturn y *PlayStation*. **DARXIDE** es el cuarto proyecto de **David Braben** y el primer juego que realiza para una consola, y la verdad es que puede ser el primer patinazo de este programador en su historia.





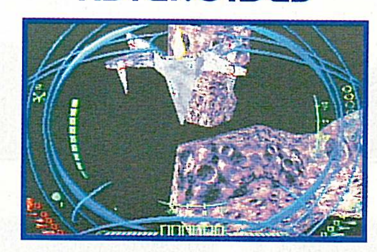
Sus gráficos, a primera vista, son de lo más espectacular que hemos observado hasta la fecha, con un increíble detalle gráfico y de texturas en el que incluso se han utilizado técnicas de iluminación. Precisamente, la utilización de texturas relentiza el juego hasta limites insospechados, resultando casi imposible jugar en las misiones en las que nuestros enemigos son demasiado complejos. Parece que los programadores estuvieran pensando en una máquina más potente, ya que *32X* se queda corta para manejar algunos gráficos. En cuanto al desarrollo del juego estamos ante el típico matamarcianos en 3D, en el que alternaremos fases al estilo ASTEROIDS con misiones un poco más complejas como escoltar naves o rescatar mineros. El sonido es otro de los puntos fuertes de este cartucho, ya que por primera vez en un cartucho de **Sega**, aparte de los textos, se han doblado las voces al castellano, lo que nos ayudará bastante a la hora de realizar nuestras misiones. El mayor problema de este juego aparte de la ya mencionada velocidad, es que resulta demasiado repetitivo, y nos cansaremos de él muy pronto. Un juego normalillo, que debido a los escasos lanzamientos de *32X*, vale la pena tenerlo en cuenta.

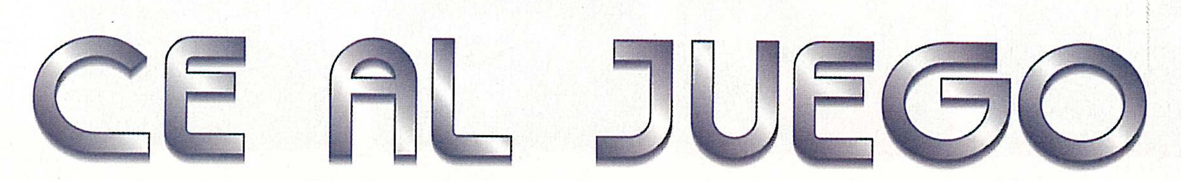
THE PUNISHER

INSTRUCCIONES



ASTEROIDES











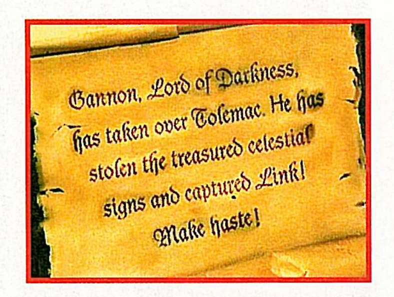


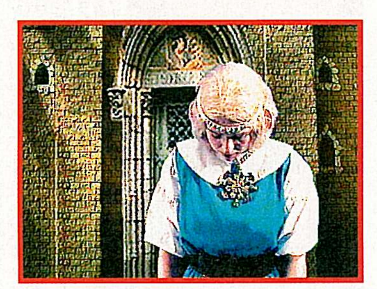
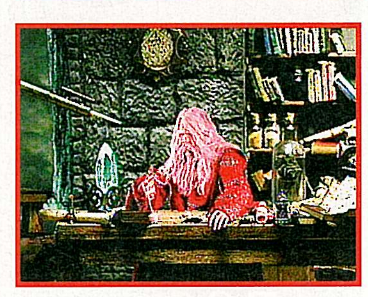
THE WAND OF GAMELON y THE FACES OF EVIL son los títulos de esta saga que han aparecido para *CDi* que no tienen nada que ver con las entregas para otros sistemas. ZELDA´S ADVENTURE tiene como principal novedad con respecto a las anteriores partes el cambio de perspectiva de juego. En las dos anteriores era lateral en dos dimensiones, la típica de un juego de plataformas, dejando a un lado el puro elemento de rol. En esta ocasión se convierte en isométrica, dándole un aire más *RPG* que sus predecesores. Los escenarios están ambientados en diferentes entornos, desde la cálida sabana, al tranquilo y apacible bosque de arbustos. Dentro de cada uno de ellos existen una gran cantidad de enemigos y seres despreciables (desde palomillas sedientas de

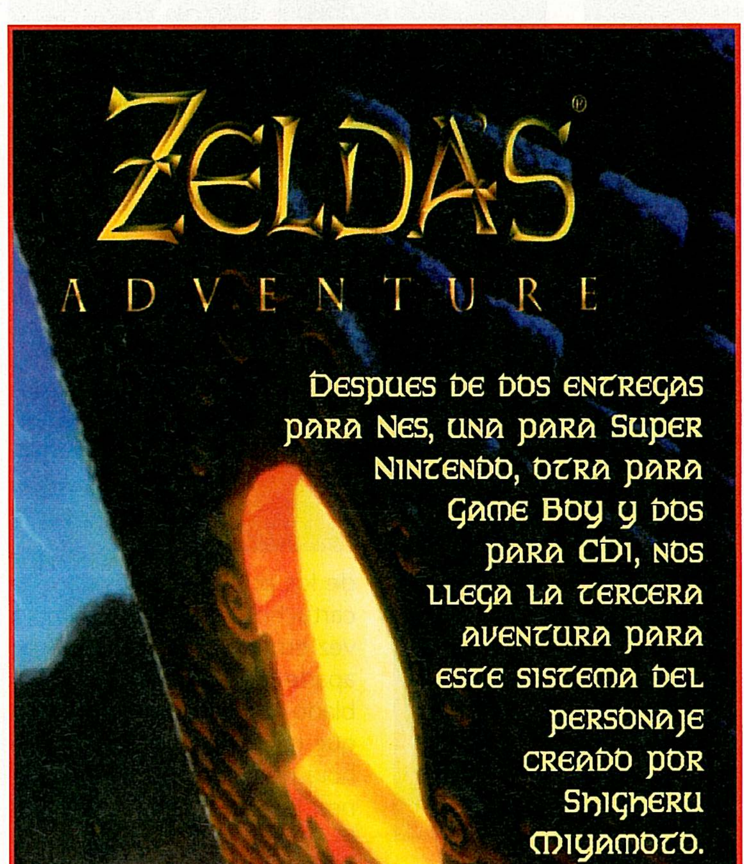


Supone una revolución con respecto a los anteriores.

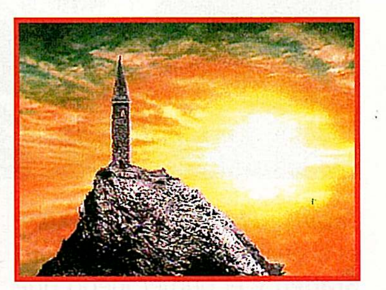
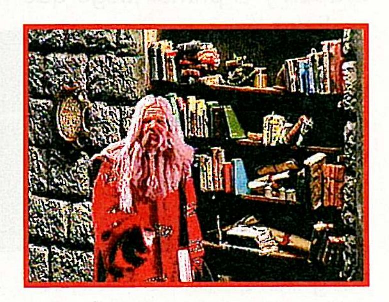
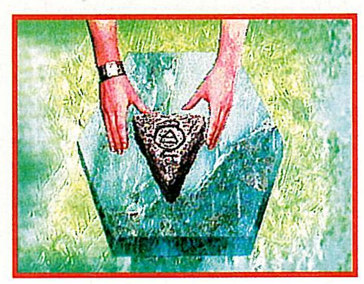




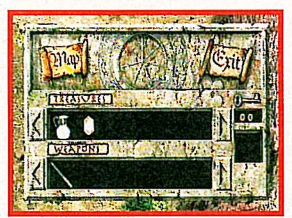





Despues de dos entregas para Nes, una para Super Nintendo, otra para Game Boy y dos para CDi, nos llega la tercera aventura para este sistema del personaje creado por Shigeru Miyamoto.









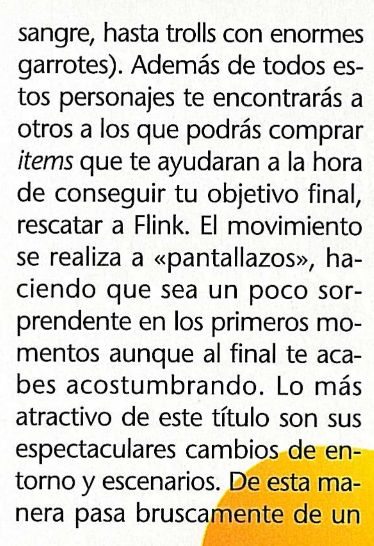



Los escenarios han sido digitalizados de paisajes reales de gran belleza.







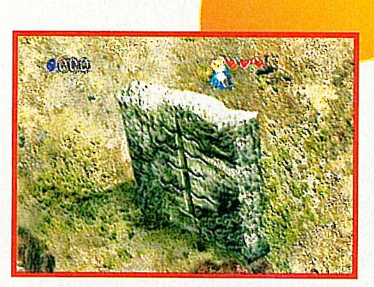




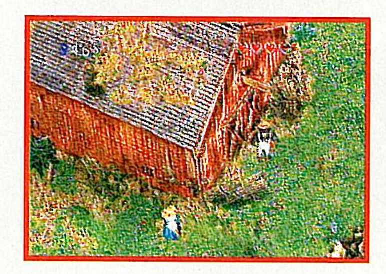
La tremenda dificultad hará que muchos se desanimen a las primeras de cambio.

sangre, hasta trolls con enormes garrotes). Además de todos estos personajes te encontrarás a otros a los que podrás comprar *items* que te ayudaran a la hora de conseguir tu objetivo final, rescatar a Flink. El movimiento se realiza a «pantallazos», haciendo que sea un poco sorprendente en los primeros momentos aunque al final te acabes acostumbrando. Lo más atractivo de este título son sus espectaculares cambios de entorno y escenarios. De esta manera pasa bruscamente de un frondoso bosque a una tranquila y peligrosa playa. Los enemigos finales son bastante impresionantes, llegando a encontrártelos de cualquier forma, tamaño y carácter. La melodía del principio es digna de una de las mejores películas de **Spielberg**, aunque los efectos de sonido dejan mucho que desear en comparación con las músicas. Los alaridos de los enemigos, el sonido del «zigzageo» de la espada y el caminar del personaje no son dignos de un soporte como el ***CDi***. La acción es trepidante, aunque sólo después de transcurridas unas cuantas partidas podremos darnos cuenta de lo que debemos hacer en cada situación, y qué objetos utilizar en determinados momentos. Una aventura espectacular que, a pesar de su abigarrada acción, merece estar en cualquier estantería reservada a juegos de ***CDi***.

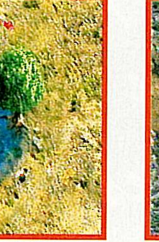
ASIKITANGA

































PSYGNOSIS y PLAYSTATION te ofrecen la oportunidad de conseguir 25 juegos de ADIDAS POWER SOCCER para PlayStation y la posibilidad, para dos personas (una de ellas mayor de edad), de ir a Liverpool el día 21 de Junio, visitar las instalaciones de Psygnosis y presenciar en vivo el partido de los cuartos de final de la Eurocopa'96 que se celebrará el día 22 de Junio en el mítico estadio de Anfield. Un fin de semana completo.

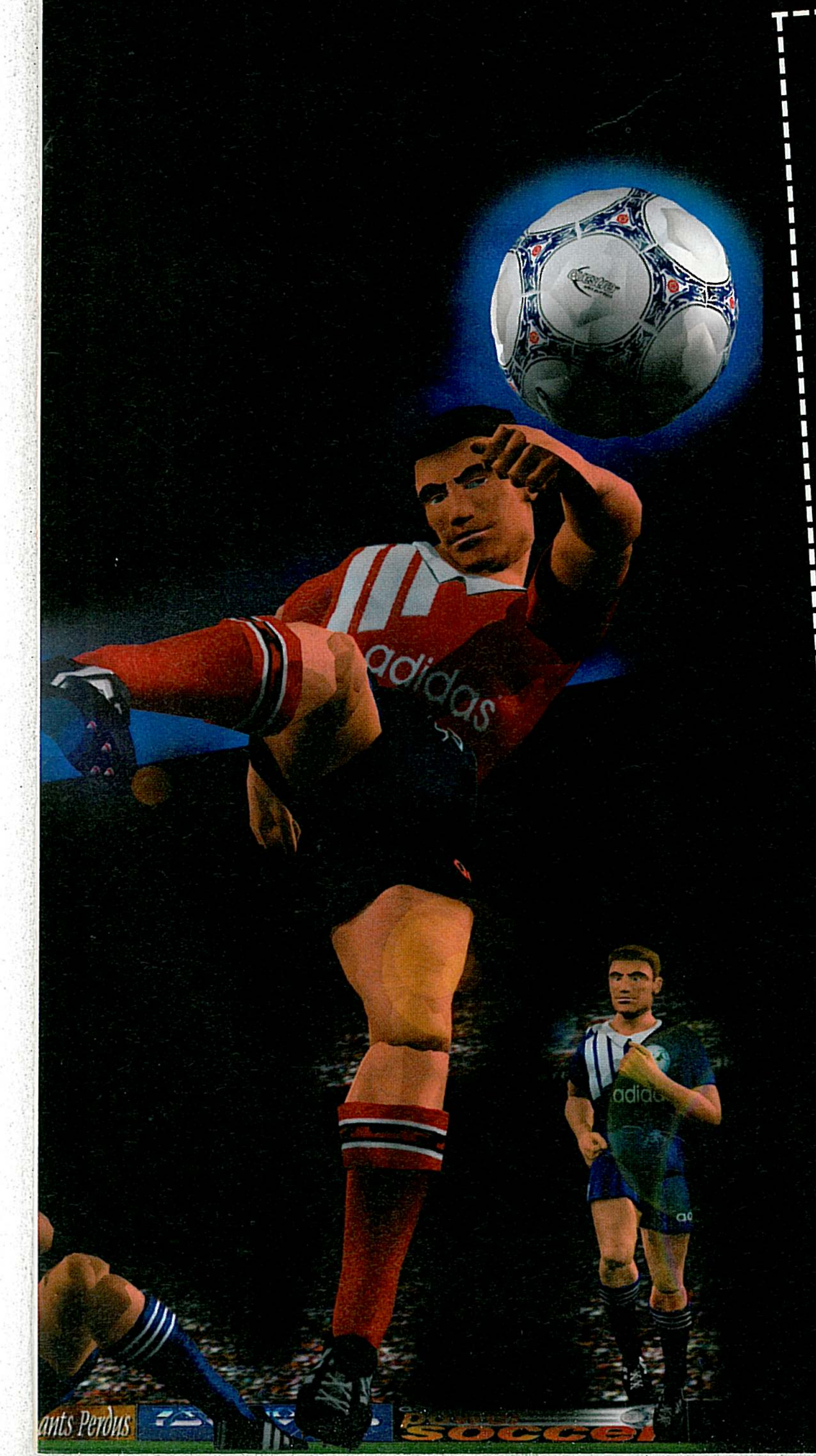






adidas® power soccer

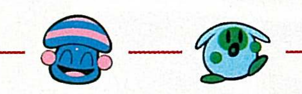
Si quieres conseguir uno de estos premios, sólo tienes que rellenar esta quiniela (no valen fotocopias). Unicamente se admitirá un signo por partido, y tendrás que enviar tu carta antes del 10 de Junio (fecha de matasellos). De entre todos los acertantes se realizará un sorteo del que sadrán los afortunados.

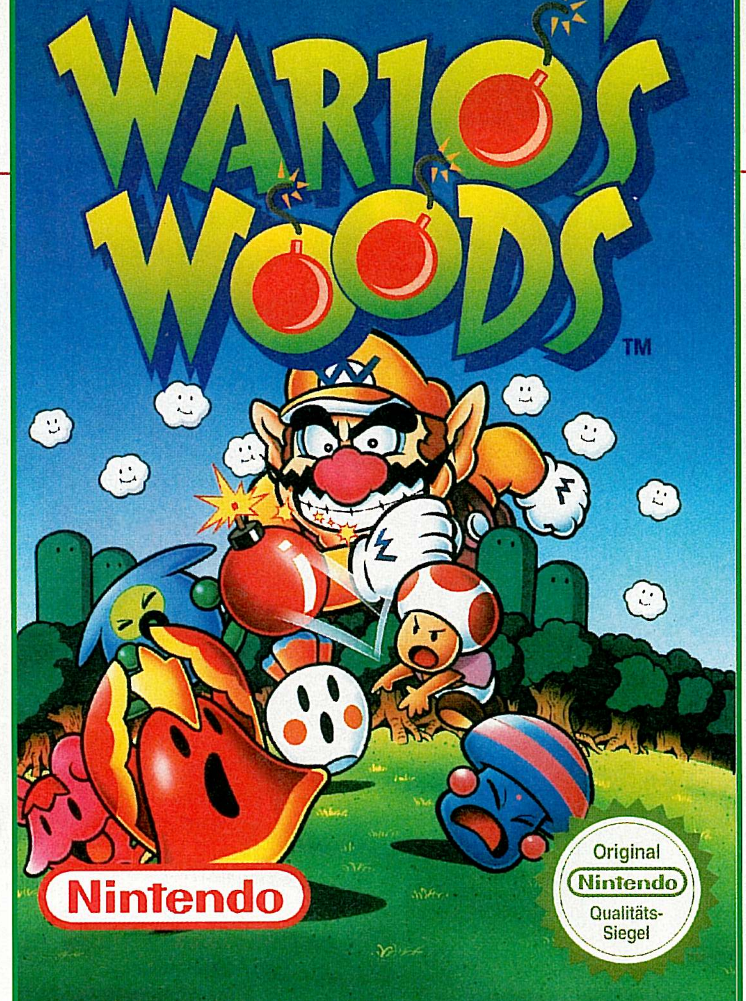


Recorta este cupón y mándalo a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

•España - Bulgaria	1	X	2
•Escocia - Inglaterra	1	X	2
•Francia - España	1	X	2
•Rusia - Alemania	1	X	2
•Croacia - Dinamarca	1	X	2
•Francia - Bulgaria	1	X	2
•Holanda - Inglaterra	1	X	2
•Rumanía - España	1	X	2
•Italia - Alemania	1	X	2

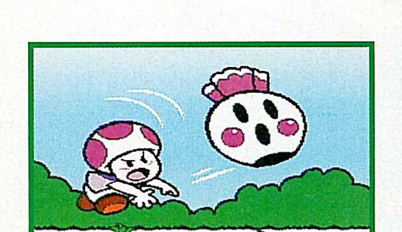
Nombre..
Apellidos.......................................
Dirección.......................................
Provincia ....
Población.......................................
C.P. ....
Teléfono...











Basado en el clásico desarrollo que PUYO PUYO introdujo en su día, en WARIO'S WOODS también deberemos encargarnos de ir eliminando los *items* que aparecen en pantalla. La regla es muy sencilla: juntar tres o más y que por lo menos uno de ellos sea una bomba. Bajo este concepto tan simple se esconden horas y horas de diversión

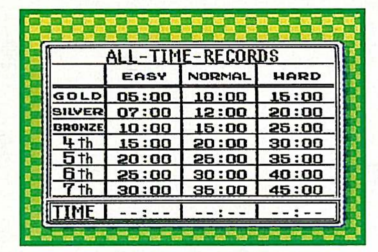


en las que nos resultará muy complicado despegarnos de la consola. Y todo esto se debe, en gran parte, a las innovaciones que sus programadores han incluido, ya que en el modo normal de juego deberemos enfrentarnos, cada diez niveles, a uno de los seis *final bosses* con los que cuenta el juego. Llegar hasta él será en algunos casos complicado, ya que dentro de la sencilla regla de juntar tres *items* se esconden importantes

«WARIADO» Y DIVERTIDO

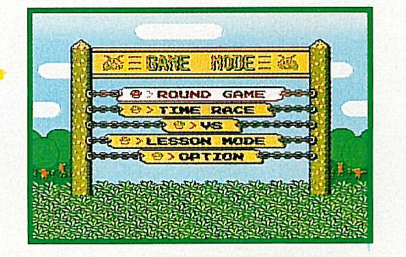
Siguiendo la práctica habitual de Nintendo, Wario protagoniza en esta ocasión un excelente juego para NES que, además de estar muy bien realizado, resulta ser de lo más divertido que hemos podido jugar últimamente. Si te gustan los juegos de tipo puzzle, WARIO'S WOODS te encantará.

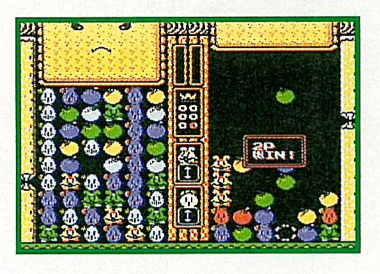




ALL-TIME-RECORDS

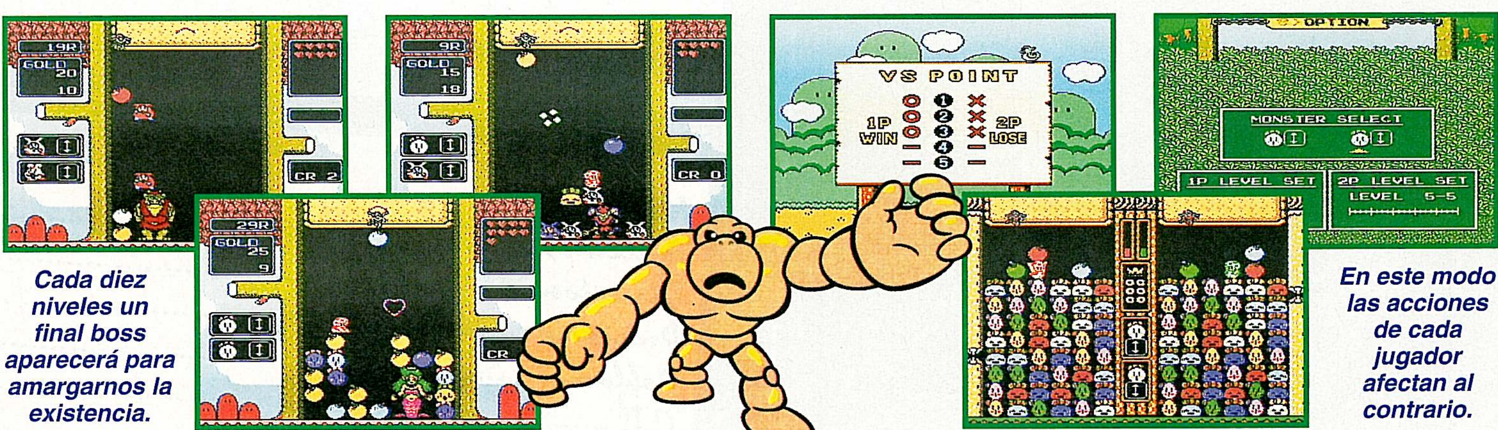
	EASY	NORMAL	HARD
GOLD	05:00	10:00	15:00
SILVER	07:00	12:00	20:00
BRONZE	10:00	15:00	25:00
4th	15:00	20:00	30:00
5th	20:00	25:00	35:00
6th	25:00	30:00	40:00
7th	30:00	35:00	45:00
TIME	--:--	--:--	--:--





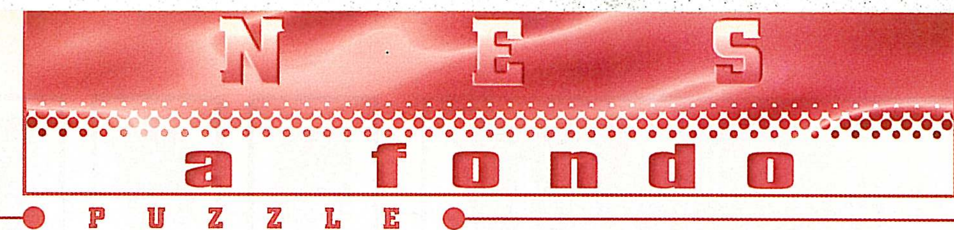






Cada diez niveles un final boss aparecerá para amargarnos la existencia.

En este modo las acciones de cada jugador afectan al contrario.



TUTORIAL



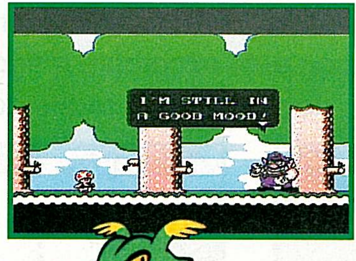
Con esta opción podremos aprender todos los movimientos a realizar.





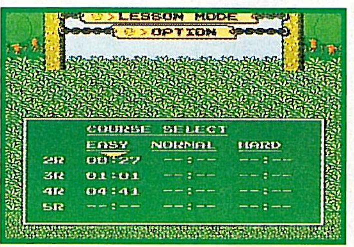
WARIO

Wario aparecerá ante nosotros al finalizar cada nivel para increparnos.





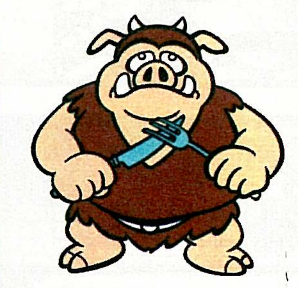
Time Attack



En el modo Time Attack podremos dar buena cuenta de nuestras habilidades.



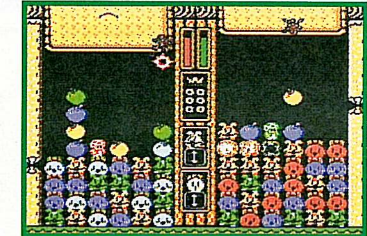


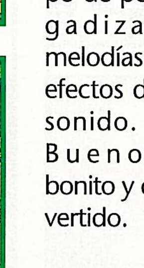


Gráficamente el juego es aceptable. No es como el 6128 de Nemesis, pero por lo menos es vistoso.

La novia de Nemesis (esquina superior derecha de la pantalla) observando la progresión del jugador.

variantes que complican un poquito más el desarrollo del juego. Así, algunos de estos *items* sólo podrán ser eliminados en diagonal, mientras que otros deberemos hacerlos desaparecer dos veces para que no vuelvan a incordiarnos más. A nivel técnico destaca el hecho de que todos y cada uno de los *items* que aparecen en pantalla están animados, lo que le da una vistosidad añadida al juego. Además cuenta con decenas de niveles a los que enfrentarnos, así como todo tipo de pegadizas melodías y efectos de sonido. Bueno, bonito y divertido.





MAYERICK



WARIO'S WOODS

NINTENDO	
NINTENDO	
MEGAS	2
JUGADORES	1 - 2
VIDAS	1
FASES	60
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 81
Cada item que aparece en pantalla cuenta con una animación exclusiva. Todo el juego tiene un colorido excelente.

MUSICA 80
Las típicas melodías de Nintendo siguen aportando su granito de arena en un juego en el que dichas músicas vienen al pelo.

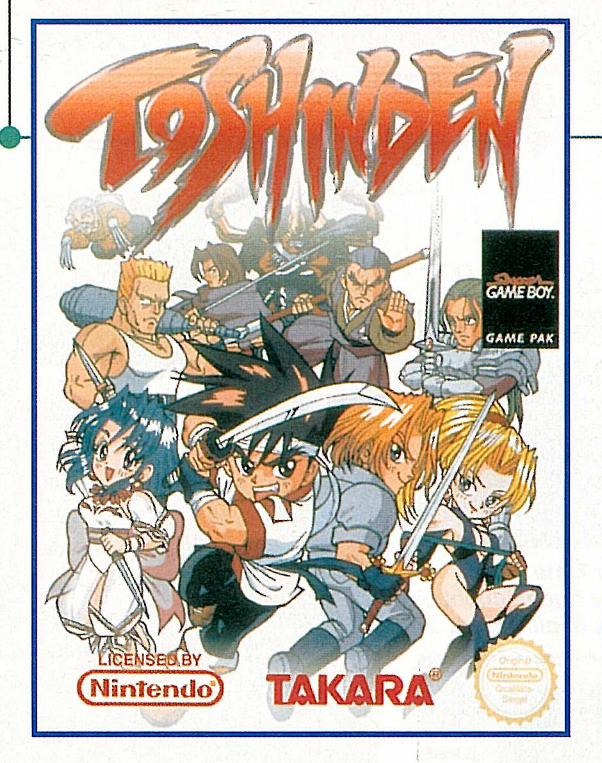
SONIDO FX 82
En este aspecto no se puede poner ningún pero. Son buenos y, sobre todo, variados. Típico, viniendo de Nintendo.

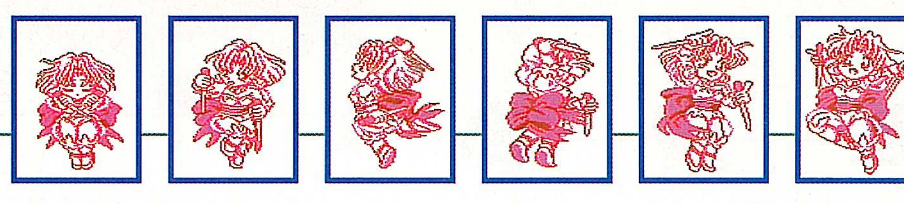
JUGABILIDAD 88
A pesar de no innovar excesivamente en su desarrollo, WARIO'S WOODS puede llegar a convertirse en una enfermedad.

85 GLOBAL
Ahora que son muy pocos los títulos que aparecen para NES, no está de más hablar bien de un juego como WARIO'S WOODS. Además de estar bien realizado, es realmente divertido, lo que ya es digno de alabanza si tenemos en cuenta que los usuarios de NES son ya historia para la mayor parte de las compañías.

+ Gráficamente es bueno, aunque lo mejor de todo es la diversión que desprende.

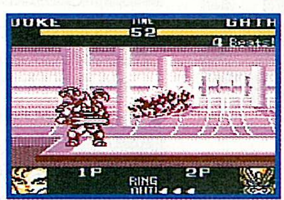
− Aunque no es referente al juego, ¡¡que sigan desarrollando nuevos juegos para NES!!

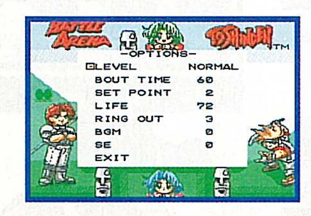




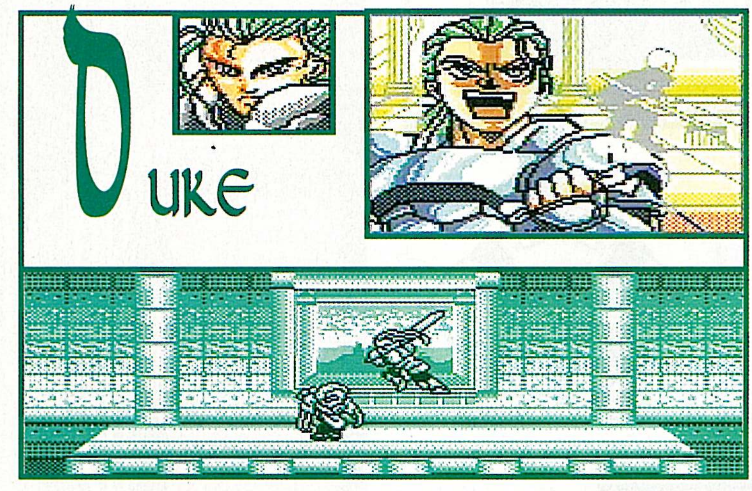
CAMBIA EL GUION

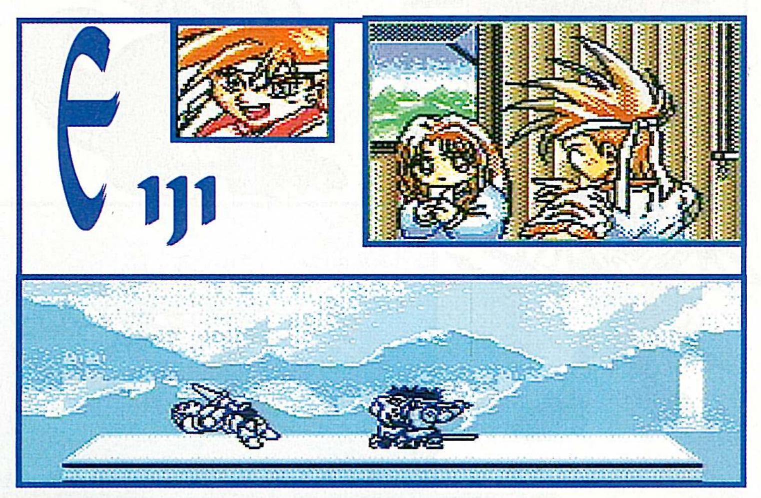
Con la versión Game Boy de BATTLE ARENA TOSHINDEN en nuestras manos, debemos reconocer el excelente trabajo que se ha hecho con este excelente juego en el que todo, como es lógico, queda reducido a las 2D.

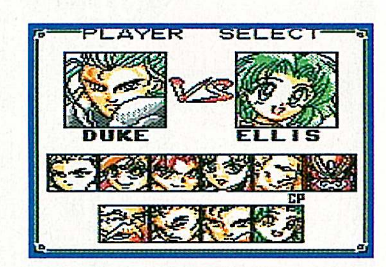












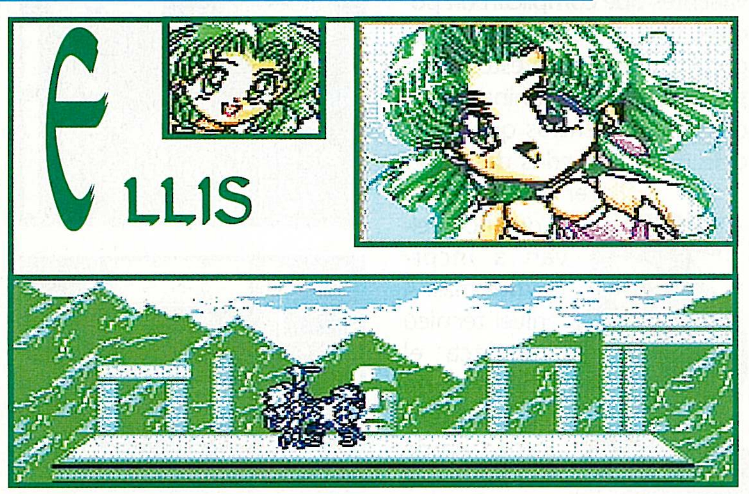


GOLPES ESPECIALES

Cada vez que acabemos con todos los luchadores (Gaia y Uranus incluidos) se nos enseñarán nuevos golpes a utilizar en el modo Scorcher.









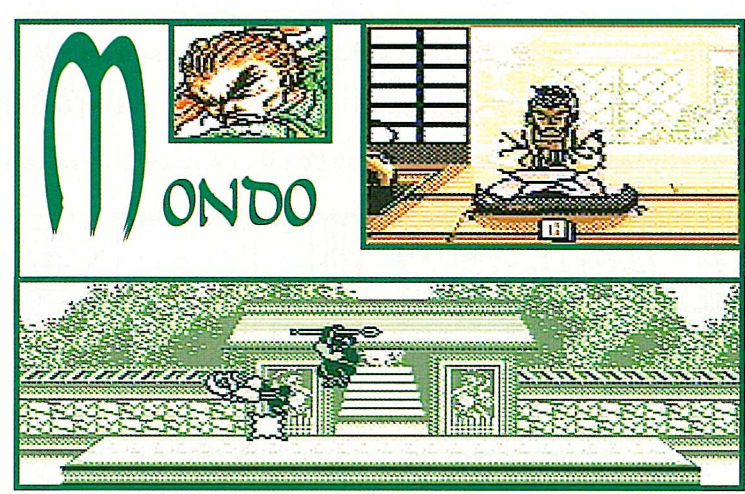


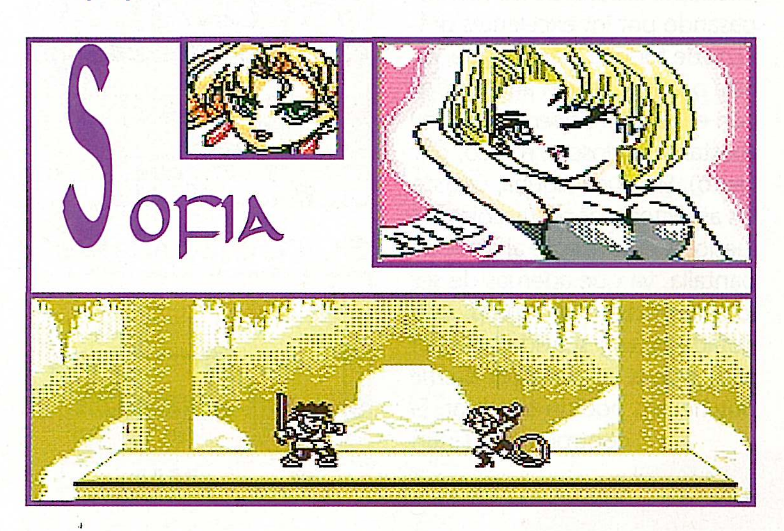
FINALES



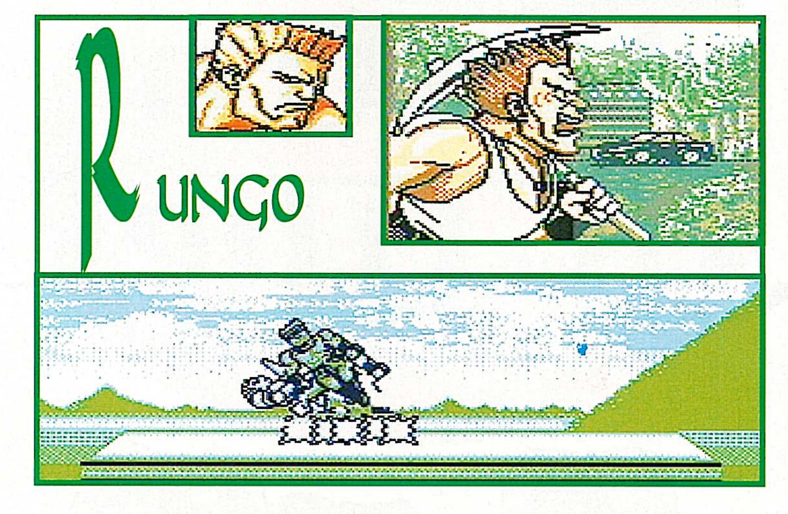


Gracias a los 4 megas del cartucho se ha conseguido que cada luchador cuente con su propia secuencia final.









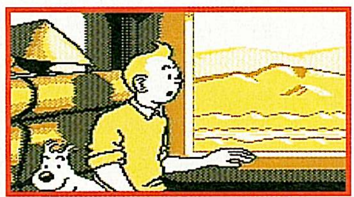
La primera y más importante tarjeta de presentación de **TOSHINDEN** no es otra que los cuatro megas que conforman el cartucho. En él se han comprimido, de una forma magistral, todo tipo de cinemas, animaciones y músicas, en cantidades que nunca antes se habían observado en anteriores producciones para *Game Boy*. A nivel de animaciones, el juego cuenta con infinidad de movimientos para cada personaje, incluyendo además todo tipo de magias y *combos* (he llegado a sufrir en mis carnes *combos* de hasta 20 golpes). Esto resulta muy meritorio si tenemos en cuenta que podremos elegir nuestro luchador de entre ocho diferentes, además de otros como Gaia y algún que otro zopenco que aparecerá una vez acabemos con todos los disponibles. Los *cinemas*, en cambio, son un caso aparte. De ser totalmente normales en el modo *Game Boy*, pasarán a ser simplemente increíbles en el modo *Super Game Boy*. De verdad, tanto colorido y perfección no se han visto jamás en un juego para la portátil de **Nintendo**. Por último están las músicas, todo un repertorio de melodías originales para cada luchador. **TOSHINDEN** es sin duda uno de los mejores juegos de lucha que existen para *Game Boy*.

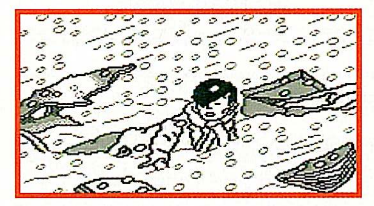
J.C.MAYERICK

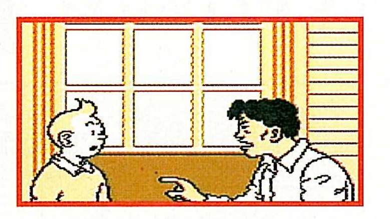


Prisionero del Hielo

Infogrames, por medio de los españoles de Bit Managers, presenta la versión Game Boy de un título que en su versión para 16 bits cosechó muy buenas calificaciones. Salvando las diferencias, esta versión portátil es casi idéntica.







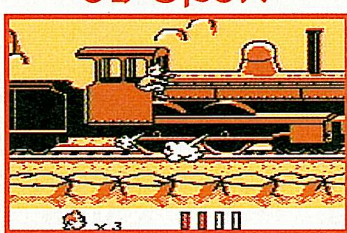


Tintín in Tibet

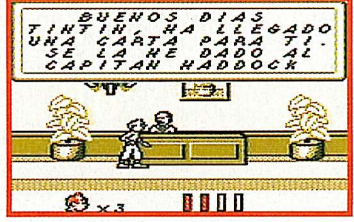
Aunque sí os debemos ser sinceros. Uno de los defectos que existía en la versión ***Super nintendo*** se sigue manteniendo en ***Game Boy***. Este no es otro que la excesiva dificultad del juego, algo que ni siquiera con la ayuda de los *passwords* que el juego nos dará (muy de tarde en tarde, por cierto) lograremos combatir. El resto de similitudes van desde el gran número de fases con que cuenta (en total dieciséis), hasta la excelente calidad de las viñetas, pasando por los excelentes gráficos de todo el juego y que, en esta ocasión, se ven aderezados con el uso del ***Super Game Boy*** (bastante curioso el marco, por cierto). Sin duda alguna, uno de los aspectos más destacables del juego es el referente al *scroll* de pantalla, ya que además de ser lo suficientemente rápido, está dotado de una suavidad que en muy pocos juegos para ***Game Boy*** hemos podido observar. El control sobre Tintín



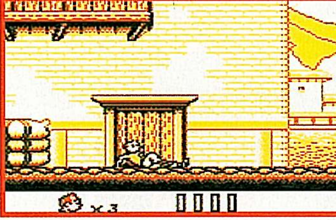
EL TREN



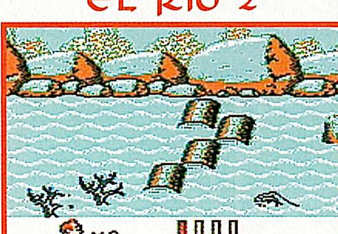
EL HOTEL



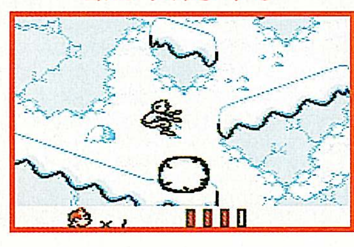
PERSECUCION



EL RIO 2



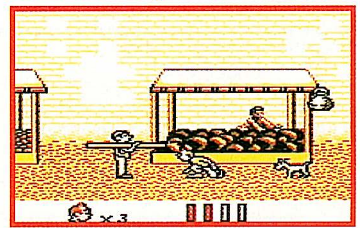
LA NIEVE



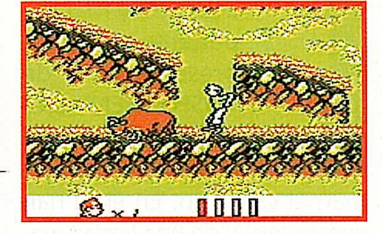
EL RIO 1



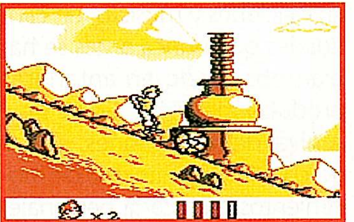
EL MERCADILLO



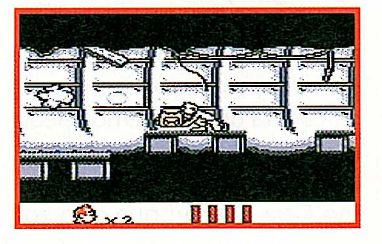
EL VALLE

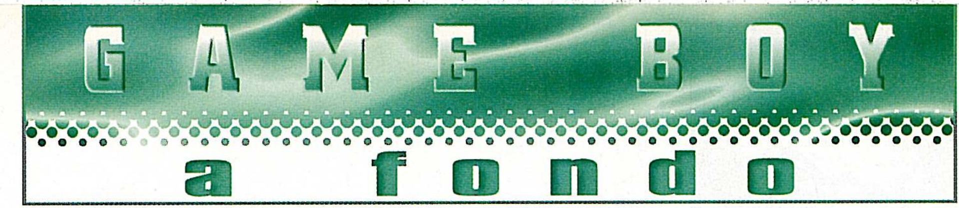


EL DESCENSO



EL AVION





PLATAFORMAS

LA MONTAÑA

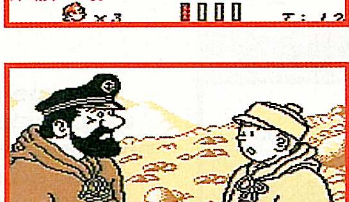


LA CAVERNA



LA ESCALADA













LA VENTISCA





EL YETI

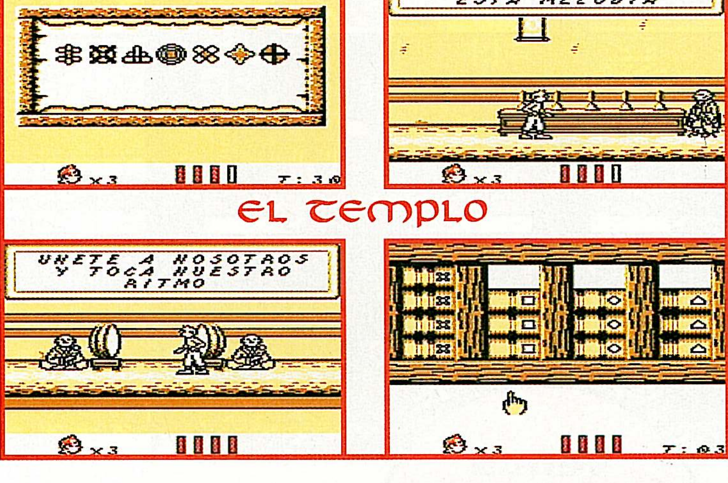








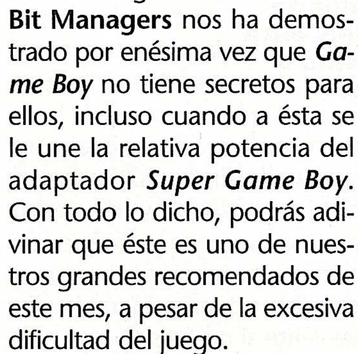
EL TEMPLO



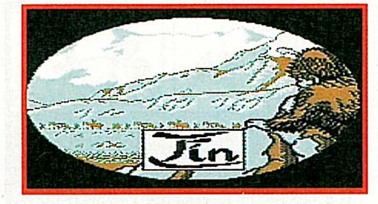
será igualmente bueno, algo indispensable sobre todo en niveles como el de la ventisca, cuya dificultad será casi desesperante. La única falta que se le puede achacar a **TINTIN EN EL TIBET** es la ausencia de los dos planos que aparecían en ***Super Nintendo,*** algo totalmente perdonable que nadie echará en falta en ningun momento.

Bit Managers nos ha demostrado por enésima vez que ***Game Boy*** no tiene secretos para ellos, incluso cuando a ésta se le une la relativa potencia del adaptador ***Super Game Boy***. Con todo lo dicho, podrás adivinar que éste es uno de nuestros grandes recomendados de este mes, a pesar de la excesiva dificultad del juego.

J.C.MAYERICK





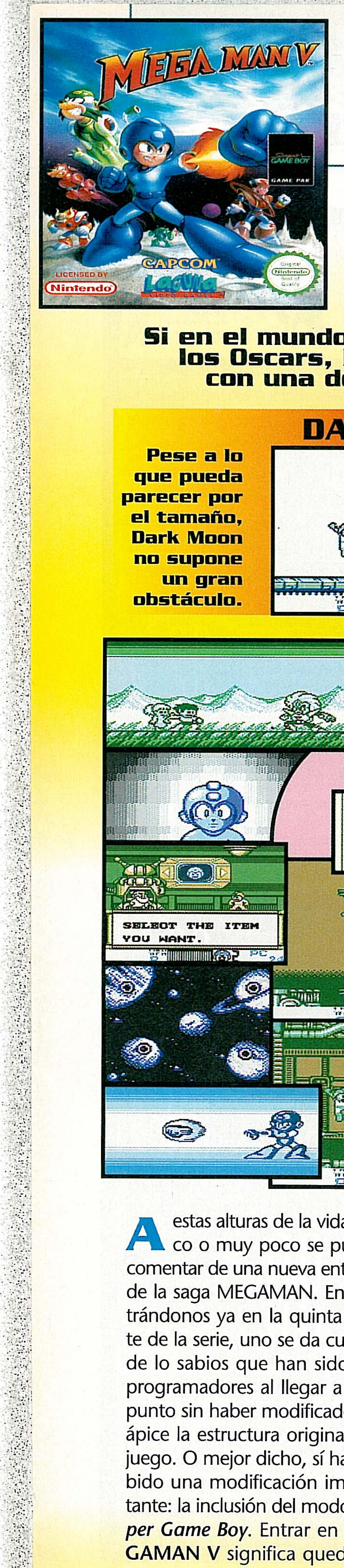


PASSWORDS

OPCIONES







LA QUINTA DE WILY

Si en el mundo de los videojuegos existiese algún tipo de ceremonia similar a los Oscars, la saga MEGAMAN merecería una de esas estatuillas por contar con una de las trayectorias más brillantes del mundo de los videojuegos.

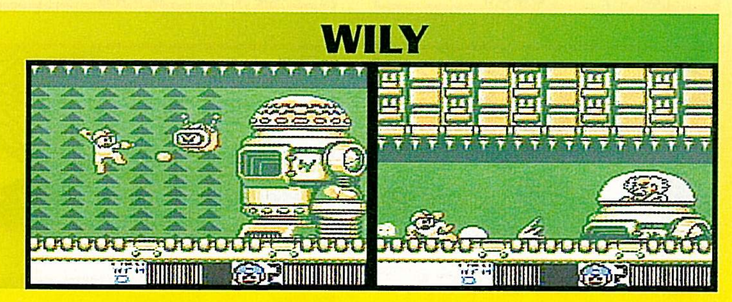
DARKMOON

Pese a lo que pueda parecer por el tamaño, Dark Moon no supone un gran obstáculo.

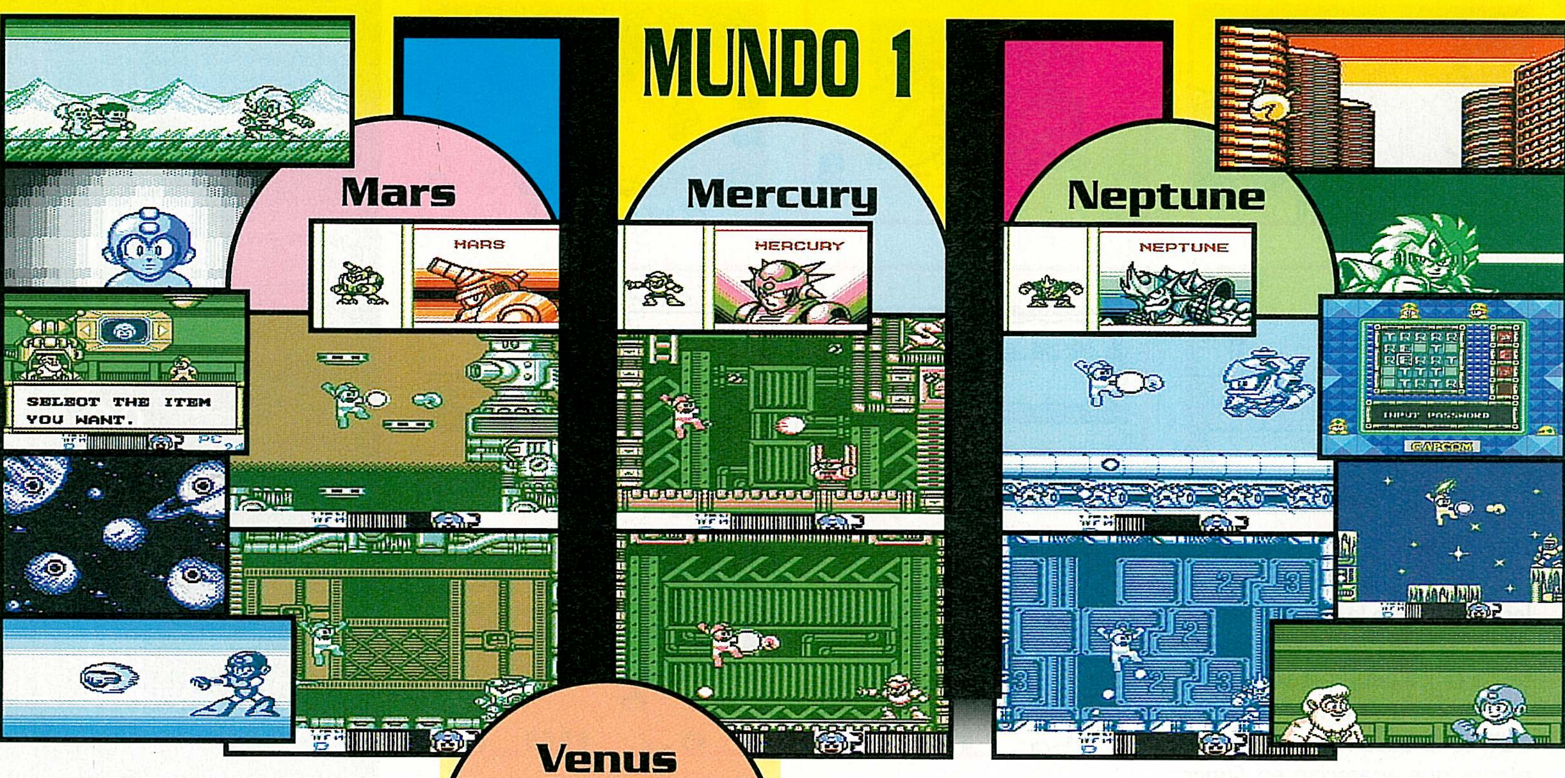


WILY

Aunque en un principio no veamos ni rastro de él, Wily nos amargará el final de este juego.



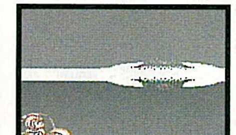
MUNDO 1



A estas alturas de la vida poco o muy poco se puede comentar de una nueva entrega de la saga MEGAMAN. Encontrándonos ya en la quinta parte de la serie, uno se da cuenta de lo sabios que han sido sus programadores al llegar a este punto sin haber modificado un ápice la estructura original del juego. O mejor dicho, sí ha habido una modificación importante: la inclusión del modo ***Super Game Boy***. Entrar en MEGAMAN V significa quedarse enganchado a él sin remedio. Sus ocho enemigos finales, en idéntico número de mundos, serán la antesala a un ritual que todo buen conocedor de la saga recordará. Dicho ritual consiste en finalizar el último nivel del juego sin la ayuda de los *passwords* que se nos ofrecerán durante los ocho primeros mundos. Este no sería ningún inconveniente si no fuese porque en dicho nivel final deberemos en-

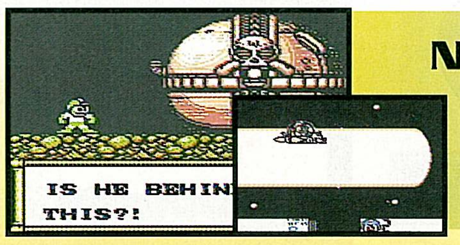
FINAL

Llegar al final de un MEGA MAN está reservado sólo a unos pocos.

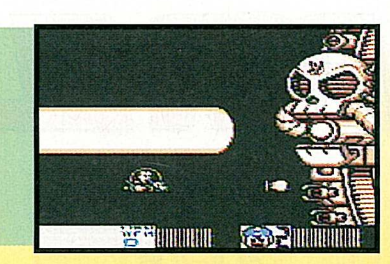




NAVE WILLY



En el interior de la nave de Wily tendrá lugar la acción del último nivel del juego.



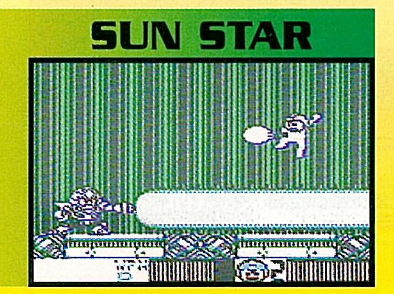
SPARKMAN



Spark Man es un clásico de la saga que de nuevo aparece en MMV.

SUN STAR

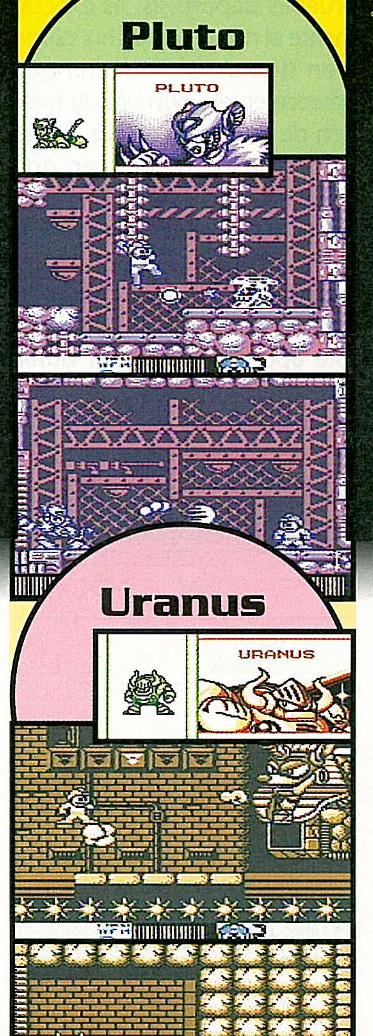
La mano derecha de Wily en MMV será Sun Star, enemigo muy, muy pesado.



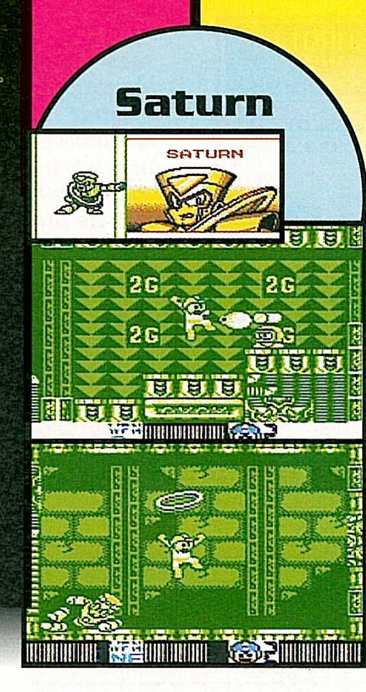
MUNDO 2

Jupiter

Pluto



Saturn



Uranus

frentarnos de nuevo a los ocho enemigos anteriores, así como a cuatro más cuya identidad se desconoce y dando por hecho, por supuesto, que a modo de culminación nos toparemos con el omnipresente Wily, cuya tenacidad nos hará enfrentarnos a él hasta en tres ocasiones. Todo ello sin *continues* y sin *passwords*, algo que los buenos jugadores de la saga MEGAMAN sabrán reconocer. Por todo lo demás, el juego sigue siendo básicamente lo mismo, a excepción de las nuevas armas y del mejor colorido que ***Super Game Boy*** permite. Otro hecho destacable es el gran número de cinemas (muy buenos por cierto) que aparecen a lo largo del juego. Por último, destacar que las clásicas ralentizaciones de **MEGAMAN** siguen existiendo en esta quinta entrega, aunque por contra, el molesto *flickering* disminuye su protagonismo al ser prácticamente inexistente.

J.C. MAYERICK



CAPCOM	
CAPCOM	
MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	11
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 89
Aunque todo sigue más o menos igual, destaca el buen uso de las paletas de color, así como el marco de pantalla.

MUSICA 87
Las músicas siguen siendo más o menos igual, aunque no sabemos como consiguen que cada vez sean más pegadizas.

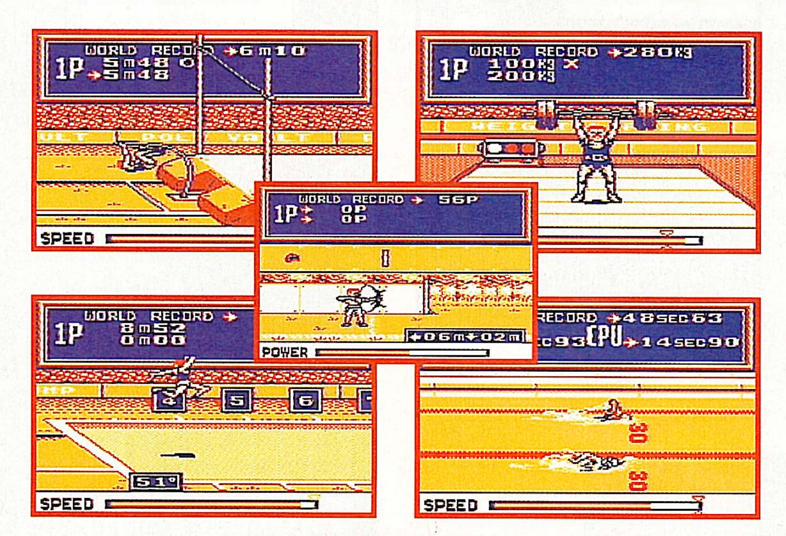
SONIDO FX 86
El sonido ha sido tratado con mucha corrección: sin excesos pero acorde a la calidad global del resto del juego.

JUGABILIDAD 93
Quien no haya jugado con un MEGAMAN, no tiene ni idea de lo que se está perdiendo. Adictivo hasta la locura.

90 GLOBAL
En todos estos años ha nacido en mí un respeto hacia esta saga que se confirma cada vez que una nueva entrega aparece en el mercado. Aunar calidad y adicción en un solo juego es algo que no todos saben o no pueden conseguir. MEGAMAN, y por supuesto Capcom, siguen siendo (por suerte) unos auténticos genios para Game Boy.

+ Super Game Boy, las músicas y, en general, la saga MEGAMAN en sí.
− Aunque el flickering casi ha desaparecido, se sigue ralentizando en ocasiones.

TODO POR EL ORO

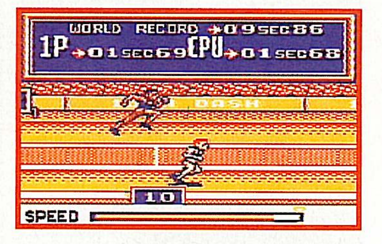




Con la ayuda de un mechero, una moneda o la carcasa de un bolígrafo, podrás



batir el record de mundo con gran facilidad e inscribir tu nombre en letras de oro.

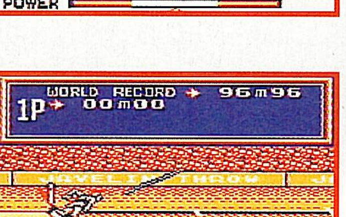


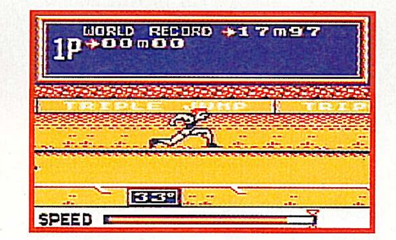


Casi tres años después de comentar sus excelencias en la revista de la competencia (entre cuyas filas me encontraba entonces) la vieja adaptación de **TRACK & FIELD** para ***Game Boy*** regresa otra vez a las tiendas. Y no hablamos de una secuela con más pruebas deportivas, es exactamente el mismo cartucho, como bien demuestra la fecha que aparece en el *Copyright*. Al margen de este triste detalle al menos es justo reconocer que **TRACK & FIELD** es un gran juego. Lo fue en su momento y lo sigue siendo. Tanto por sus innegables cualidades adictivas como por la escasez de títulos de este tipo disponibles en ***Game Boy***.

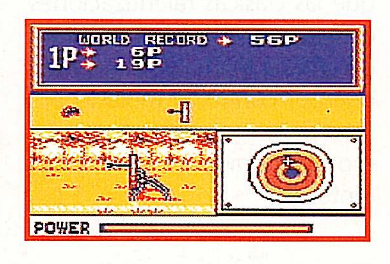
NEMESIS

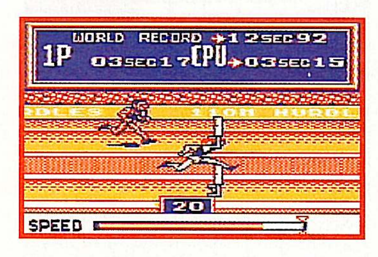






Sorprendentemente Konami vuelve a sacar a la calle el mismo TRACK & FIELD que apareció en la calle hace tres años. Las Olimpiadas pesan.





TRACK&FIELD
TM AND © 1992 KONAMI
1 EVENT
COMPETITION
VERSUS
LICENSED BY NINTENDO

	KONAMI
	KONAMI
MEGAS	2
JUGADORES	1-2 (VIA LINK)
VIDAS	1
FASES	11 PRUEBAS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 84
A pesar de los años sigue sorprendiendo por su suave scroll y por la acertada animación de los deportistas.

MUSICA 83
Una melodía bastante buena en la intro del juego, y unas cuantas más a lo largo de este, todas de gran calidad.

SONIDO FX 81
Acertados y escuetos, los efectos de sonido ambientan el juego perfectamente, sin llegar en ningún momento a irritar.

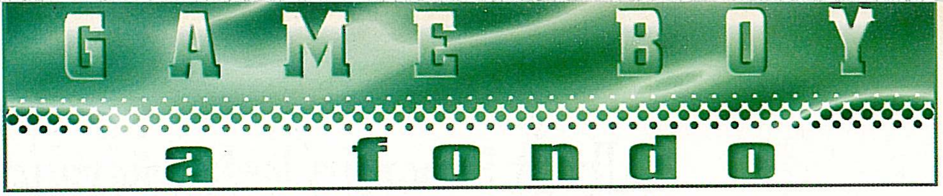
JUGABILIDAD 86
Los amantes de los viejos simuladores «machaca-teclas» se lo pasarán fenomenal gracias a su tremenda jugabilidad.

GLOBAL 84
Las grandes dosis de jugabilidad y adicción que Konami ha sabido imprimir a TRACK & FIELD palían un poco la lamentable impresión que causa relanzar al mercado un mismo juego tres años después. Confiando, al menos, en que su precio se ajuste a la serie barata, es justo reconocer a T&F como uno de los mejores títulos para GB.

+ Tan divertido y jugable como la recreativa original y sus multiples versiones para NES.
− Sacar a la calle el mismo juego despues de tanto tiempo aprovechando el tirón olímpico.





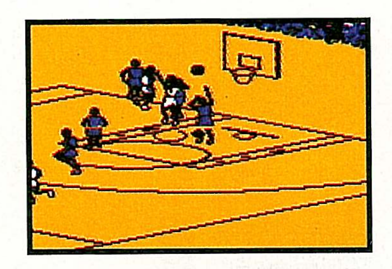
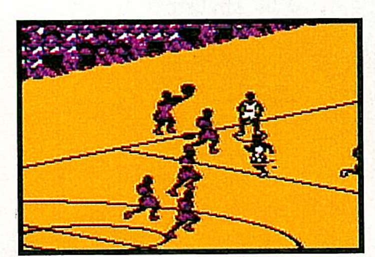
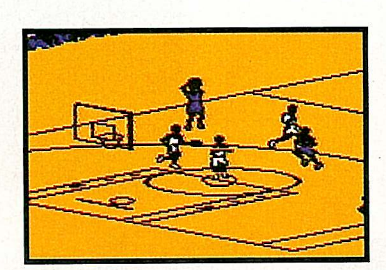
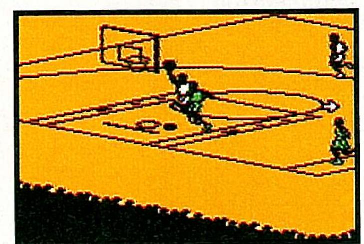


DEPORTIVO



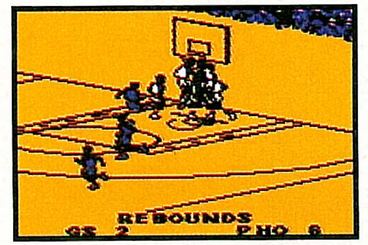
El baloncesto cinco contra cinco vuelve a la portátil de Nintendo después de más de tres años de la más absoluta sequía. Electronic Arts y Black Pearl son las compañías responsables de la conversión de un cartucho inicialmente creado para los 16 bits.

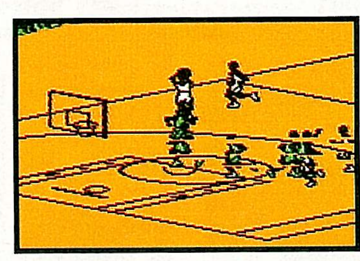


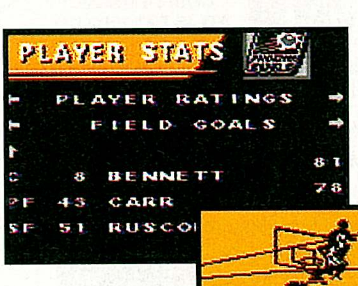






Con **NBA LIVE´96** se recupera la modalidad de cinco contra cinco que hasta ahora sólo había sido recogida en TIP OFF de **Anco**. El principal aliciente del juego es recoger la mayoría de las opciones y competiciones aparecidas en las versiones de 16 *bits*. Además, llama la atención la inclusión de jugadores reales actualizados, entre los que se encuentra **Shaq** pero no **Jordan** ni **Barkley**. A la hora de salir a la cancha el juego se hace confuso y espeso debido a su lentitud, el brusco *scroll* y las penosas animaciones. En la conversión se ha sacrificado la jugabilidad para lograr variedad de opciones.

JAVIER ITURRIOZ











La realización técnica del juego es bastante penosa.



Lo mejor son las múltiples y diversas modalidades de juego incluidas.

TECNICA DESCALIFICANTE



AMIGMANIA

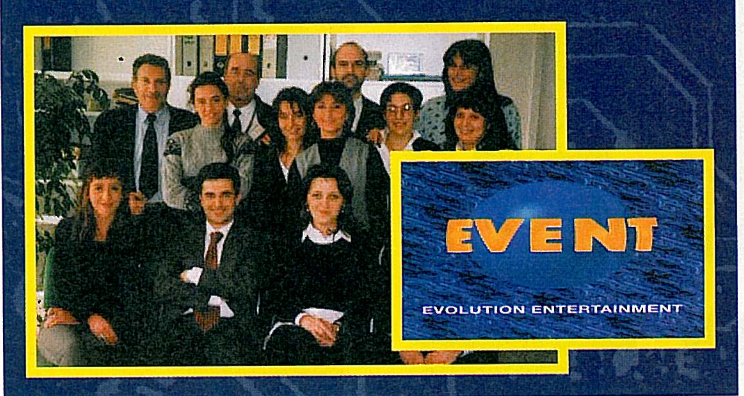
Coordinado por

THE PUNISHER

EVOLUTION

LOS AMIGUEROS ITALIANOS SE DESTAPAN

Perdidos en un rincón de la feria ECTS, nuestro amigo Nemesis descubrió el stand de Evolution Entertainment, un compendio de grupos de programación italianos que mostrarón algunos productos increíbles. Entre ellos se encontraba FIGHTING SPIRITS, un beat´em-up que mezclaba lo mejor del género y cuyas impecables virtudes gráficas asombraron a los asistentes. Os seguiremos informando.



CONECTATE AL MUNDO

Por fin las distribuidoras de **Amiga** están empezando a facilitar el acceso a **Internet** a todos los usuarios. **Amiga Tecnologies** ha lanzado el SURFER PACK, que incluye **A1200** con HD de 260 MB, *modem* de 14.400 baudios y todo el *software* necesario para conectarse. **Hi-Soft** dispone de otro *pack* con su tarjeta SCSI SURF SQUIRREL, *modem* y el *soft* de **Internet**. Además, esta última regala un mes de acceso gratuito. Lamentablemente estas ofertas aún no están disponibles en nuestro país, aunque os aseguramos que sólo es una cuestión de tiempo.



AMIGATEK TOMA EL RELEVO

Aquí tenéis una de las noticias sorpresa de este mes. Se trata de una nueva distribuidora de **Amiga** para **España**. Aunque aún no está claro si **Pixel Media** ha dejado ser oficial, lo que sí sabemos es que la gente de

TOP THE ELF

SHADOW OF THE BEAST — ARCADE • REFLECTIONS



BARBARIAN — AVENTURA • PSYGNOSIS



SUPER SKIDMARKS — CONDUCCION • ACID SOFTWARE



LIONHEART — ARCADE • THALION — 92

SLAM TILT — PINBALL • LIQUID DEZIGN — 95

NOVEDADES

95

SLAM TILT

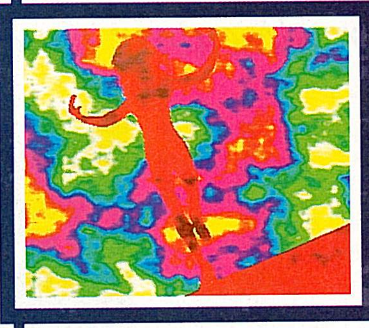
El mejor pinball de todos los tiempos ya está en la calle. Programado por los desconocidos Liquid Dezign es una de las sorpresas del año. El mes que viene la review.



WACHTOWER

Esta actualización de COMMANDO se queda a medio camino de lo prometido. Demasiado simple y repetitivo. Parece un producto hecho con prisas; a medio acabar.

DEMO DEL MES



SYMBOLIA

Siguiendo el estilo del grupo Spaceballs, Access realiza esta original intro montada como si de un videoclip se tratara, repleta de figuras humanas formadas íntegramente por vectores.

Este mes hay movida. Amiga cambia de dueños y de distribuidor en España. Por fin hay fechas para los Amiga nuevos. Aparecen compañías nuevas... Y nosotros ,para celebrarlo, regalamos a todo el mundo que nos escriba el juego de la review. ¿Se puede pedir algo más?



NOTICIAS

NEOSOFT



LLEGAN REFUERZOS PARA LOS «JUGONES»

Buscando en el directorio Amiga de Internet nos hemos encontrado con esta novel compañía que prepara dos interesantes lanzamientos para este año. BLACK VIPER es un simulador de conducción al estilo OUT RUN pero con motos, con unos gráficos bastante interesantes. BEYOND THE SUN es un RPG que recuerda bastante a LEGENDS OF VALOUR, con perspectiva en primera persona y gráficos al estilo DOOM. Aquí tenéis algunas pantallas de éstos. En próximos números os seguiremos informando.

Amigatek parecen ser los únicos que se preocupan por nosotros. En sólo unos días ya han bajado los precios de los equipos e informado a los usuarios de la situación de **Amiga Technologies**. Además cuentan con una página en **Internet** y preparan interesantes promociones y proyectos.

TERMINO EL REINADO DE ESCOM

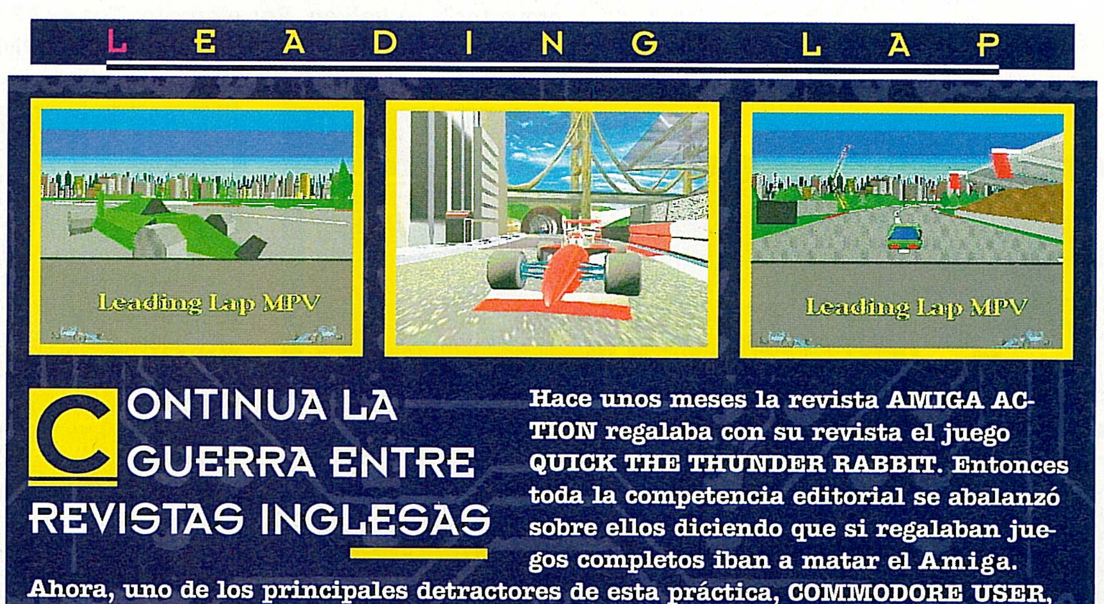
A mediados de Abril la noticia saltaba en **Amiganet**: **Escom** había vendido **Amiga Technologies**. El nuevo propietario de la compañía es **Viscorp**, que ya intento comprar **Commodore** hace un año. Esta venta está provocada por la mala situación económica de **Escom** que ha cobrado 40 millones de dólares por la operación y se ha quedado con los derechos de **Commodore** para *PC*. **Viscorp** es una compañía cien por cien *amiguera* que ha participado en proyectos como el sistema operativo de *Amiga*, el CDTV, el sistema de vídeo CDXL, la consola *Atari Lynx* y el diseño del logotipo de *Amiga*. Según el director de la firma, la situación no ha hecho más que mejorar, y ha declarado que «en nuestra compañía no hay ni un solo *Pc*». Veremos lo que ocurre, seguro que no lo hacen peor.



LLEGA EL PRIMER SUPER AMIGA

Con el nombre en clave **Walker** se conoce al nuevo modelo de *Amiga* que aparecerá en Septiembre. Las carácteristicas, aún por decidir, serán: CPU : 68030 a 40 Mhz, 5 o 6 *megas* de *Ram* ampliables a 128 MB, *CD Rom* de cuádruple velocidad, *modem* de 28.800 baudios, disquetera de HD e *interface Midi* incorporado, y todo esto por 128.000 pesetas aproximadamente. Los ***Power Amiga*** tendrán que esperar al año que viene, aunque lo que ya sabemos es el precio de los modelos con el ***chip Power PC*** 603: ¡80.000 pesetas!

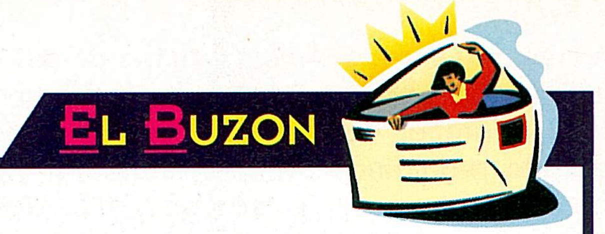
LEADING LAP



CONTINUA LA GUERRA ENTRE REVISTAS INGLESAS

Hace unos meses la revista AMIGA ACTION regalaba con su revista el juego QUICK THE THUNDER RABBIT. Entonces toda la competencia editorial se abalanzó sobre ellos diciendo que si regalaban juegos completos iban a matar el Amiga. Ahora, uno de los principales detractores de esta práctica, COMMODORE USER, regala el juego LEADING LAP, un arcade al estilo VIRTUA RACING. Y es que este mundo es muy duro, y si quieres vender hay que regalar lo que sea.





PACO PREGUNTON

*Hola, me gustaría hacerte unas preguntas: Dime nombres de revistas de **Amiga**. ¿Qué hago para ser socio del club del que habláis? ¿Los **A500** tienen graficos **AGA**? ¿Un **A500**, qué procesador lleva? ¿Ha salido algún juego tipo **DOOM** para el **A500** que no sea el **GLOOM DeLUXE**? ¿Están las sagas **MORTAL KOMBAT** y **STREET FIGHTER** para **A500**?¿Salió el **NIGHT BREED** para el **A500**?*

Francisco Martín Galán (Madrid)

Dentro de unos días recibirás información del club por correo. No, son exclusivos de ***A1200***, ***CD32*** y ***A4000***. El 68000. Existen tres: CITADEL (bastante lento), BEYOND THE IRON GATE (demasiado complicado) y DEATH MASK (sin duda el mejor de los tres). Están disponibles MORTAL KOMBAT I y II, y en cuanto a los STREET FIGHTER están todos salvo el SSF2 TURBO, que es para AGA. Salieron dos versiones, arcade y aventura.

AMPLIARSE

*Hola, me llamo Salva, tengo un **A500** y me gustaría que me contestaras las siguientes preguntas: Con el **A500** qué hago ¿lo actualizo o me compro uno nuevo? ¿Si lo actualizo , qué elementos necesito? ¿Cuánto cuesta una aceleradora? ¿Qué redes hay para **Amiga** y cuanto cuestan? ¿Cuál es el mejor programa de música para **Amiga**? ¿Pueden hacerse para **Amiga** cosas tipo **TEKKEN** o **DESTRUCTION DERBY***

Salvador Ingresa (Valencia)

Lo mejor es que te pases al ***A1200*** o te esperes a que en Septiembre salga el «***Walker***», al que no necesitarás incorporar nada. Las aceleradoras las puedes encontrar desde 15.000 pesetas. **Amiganet** e **Internet**, la primera es gratuita y la segunda, como bien sabrás, no. El mejor programa es el OCTAMED STUDIO, aunque hay gente que prefiere el PROTRACKER. Con los ***Amigas*** actuales no, pero con los ***Power Amiga***, sí.

PACK DE DUDAS

*Poseo un **A500** estropeado que se ve en blanco y negro. Quiero comprarme un **A1200** un día de éstos, y tengo las siguientes dudas: ¿Comercializará alguien el **Siamese** en **España**? ¿Merece la pena cambiar la Rom de **A500** por una 3.1? ¿Los programas que distribuye **ONA 6** se encuentran en **El Corte Inglés**? ¿Qué compañías trabajan en **Amiga** actualmente y cuáles son sus proyectos?*

José Ramón Grela (Málaga)

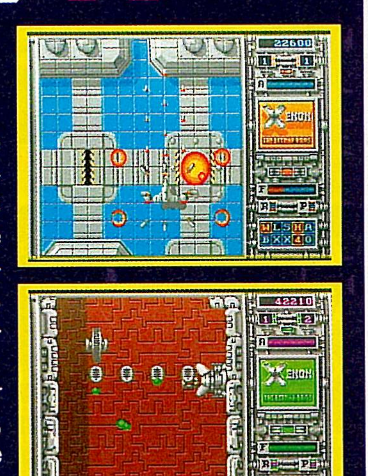
Posiblemente sí, pero no hay nada seguro. No, y menos si te vas a comprar un ***A1200***. Los programas de **ONA 6** no se encuentran en **El Corte Inglés**, y mucho me temo que te será dificil encontrar *soft* de ***Amiga*** fuera de las tiendas *amigueras*. Son muchas las compañías nuevas que empiezan a programar para ***Amiga*** y muchas las que vuelven. Por ejemplo: **Team 17** y su ALIEN BREED 3D 2, **Leading Edge** con BLITZBOMBERS...etc.

EL CLASICO



SIDEWINDER
XENON

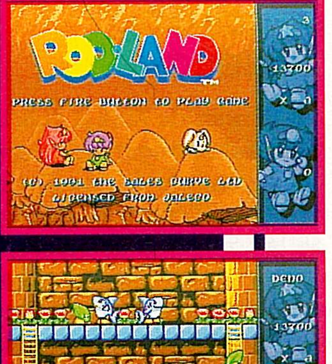
Aquí teneis dos de los mejores matamarcianos de los viejos tiempos que incluso se convertirían en recreativa. El primero es SIDEWINDER de Arcadia Systems, y el segundo XENON, la ópera prima de los fabulosos Bitmap Brothers.

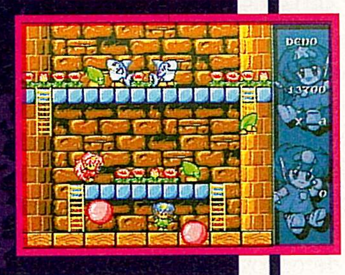


AMI TRUCO

RODLAND

Una de las mejores conversiones de recreativa, programada por Sales Curve, no podía quedarse sin un truco estelar. En cualquier momento del juego pulsa la tecla «Help» cinco veces para lograr vidas infinitas y la barra espaciadora para acceder a todos los niveles.





SANGRE ALIENIGENA



A 500

WORK BENCH	1.3
Nº DISCOS	1
RAM	1 Mb
INSTALABLE	SI

90	GRAFICOS
81	SONIDO
78	MUSICA
91	JUGABILIDAD
90	GLOBAL

Después de DELUXE GALAGA, éste constituye uno de los mejores juegos de PD que encantará a los amantes de CHAOS ENGINE y que además podéis conseguir «por el morro».

En los últimos meses habéis podido observar grandes juegos en este apartado que seguramente eran mejores que el que os traemos este mes. De todas formas, el juego que nos ocupa tiene algo que no tienen los demás, y es que se trata de un juego de Dominio Publico, y por ello hemos decidido premiar a todos nuestros seguidores, de manera que todo el que mande una carta a esta sección este mes será premiado con una copia de ALIEN BASH 2. ¡No desperdicies una oportunidad como esta! En cuanto al juego en sí, se trata de un arcade claramente inspirado en CHAOS ENGINE, sólo que con más detalles y mejor scroll. Podremos destrozar a todo bicho viviente a través de ocho niveles y enfrentarnos a enemigos de final de fase. En resumen, un fenomenal arcade que además es «barato».

A PIE DE PISTA

EL MERCADO JAPONES SIGUE SIENDO EL ESCAPARATE DE FUTUROS LANZAMIENTOS EN ESPAÑA. EN ESTA OCASION SE TRATA DE DOS JUEGOS MUY DIFERENTES. POR UNA LADO VICTORY GOAL 96, CON EL QUE SATURN RECUPERA EL TERRENO PERDIDO DENTRO DE LOS SIMULADORES FUTBOLISTICOS. POR OTRA PARTE GT CHAMPIONSHIP, UN PROGRAMA CENTRADO EN EL MUNDO DE LA VELOCIDAD, CON MUCHOS DE LOS ALICIENTES QUE HICIERON TRIUNFAR A POWER DRIVE. EN ESPERA, Y SIEMPRE CON LA DUDA RAZONABLE DE QUE TRASPASEN NUESTRAS FRONTERAS, PRESENTAMOS UN ANTICIPO DE LAS TENDENCIAS QUE VAN A MARCAR EL FUTURO DE LOS SIMULADORES DEPORTIVOS.

■ J. ITURRIOZ ■

Mientras que los usuarios de *PlayStation* pueden disfrutar de una amplia variedad de simuladores futbolísticos, los de *Saturn* han tenido que conformarse con INTERNATIONAL VICTORY GOAL y FIFA SOCCER´96. Sin embargo, parece que llega una época de vacas gordas para los sufridos poseedores de la consola de **Sega**. A la inminente aparición de la versión de ACTUA SOCCER, que se titulará EURO 96, hay que añadir el lanzamiento en **Japón** de VICTORY GOAL´96. La calidad gráfica de el nuevo compacto es impresionante, tanto en los escenarios que rodean los partidos como en los movimientos de los jugadores. La rapidez es una constante, permitiendo hacer bicicletas, taconazos y todo tipo de regates con una velocidad endiablada. La calidad visual es superior a la de su ante-

VICTORY GOAL 96

SATURN ■ SEGA ■ CD ROM

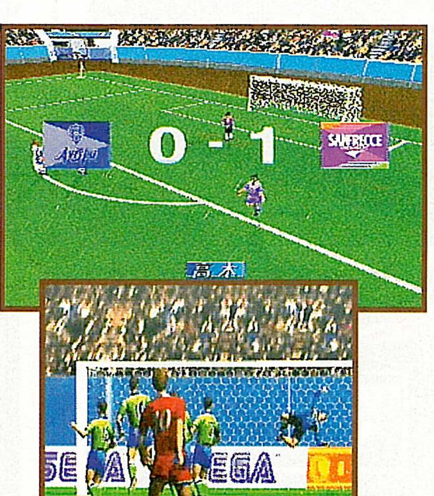
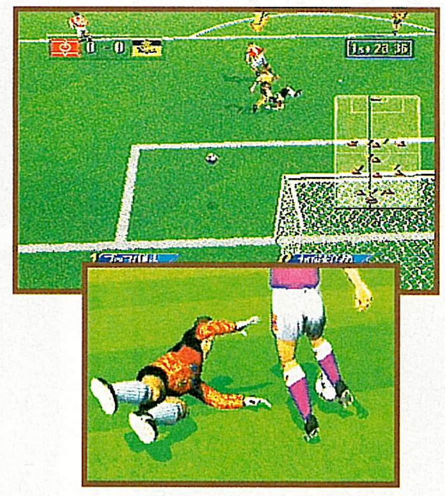






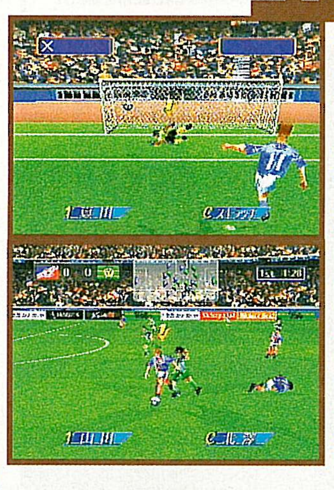










Entre las numerosas opciones incluidas en VICTORY GOAL 96, los lanzamientos de penaltis ocupan un lugar destacado. La perspectiva real utilizada es similar a la que aparece en otros simuladores como SUPER SIDEKICKS.

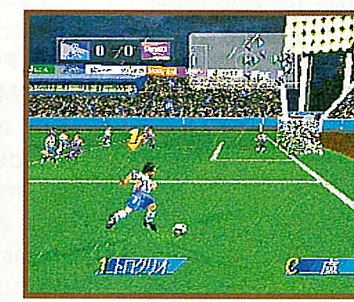








cesor gracias a la utilización de gráficos poligonales en los jugadores, antes representados mediante *sprites*. No hay mucha diferencia en la variedad de vistas, tres planos diferentes y cuatro perspectivas, una más que en la primera entrega. Los movimientos de cámara son continuos, aunque la suavidad con la que se realizan hace que pasen casi inadvertidos. Entre las novedades hay que citar que se ha aumentado la dificultad, disminuyendo la concepción arcade. El juego cuenta con la licencia oficial de la Liga Japonesa de Futbol (**J´League**), por lo que incluye tanto equipos como jugadores reales, aunque no aparezcan sus rostros digitalizados. Sin embargo, si llega a nuestro país, seguramente aparecerá con selecciones nacionales. La espera ha sido larga, pero vale la pena comprobar de lo que es capaz esta consola con un poco de empeño.











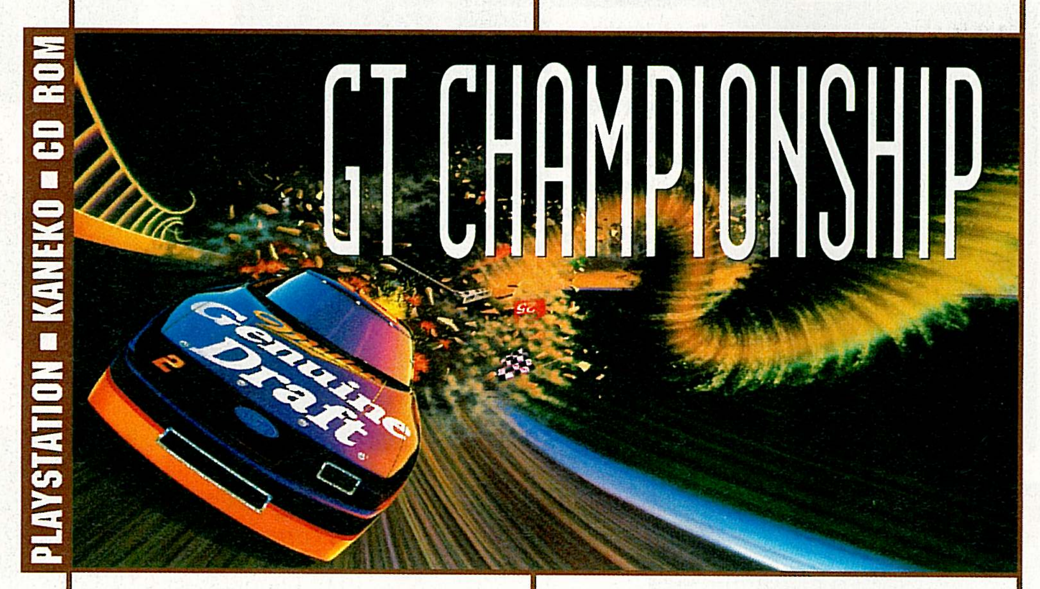


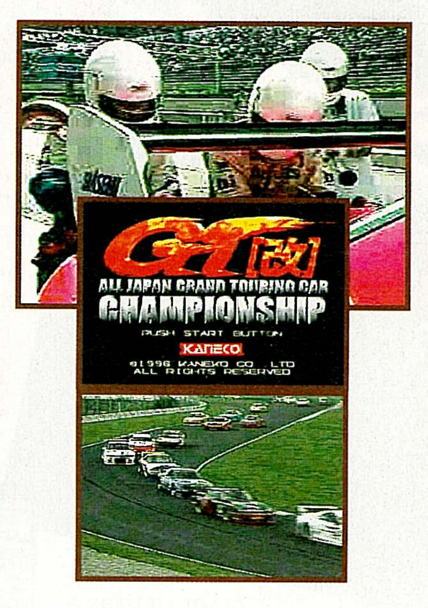






PLAYSTATION ■ KANEKO ■ CD ROM









Kaneko, una de las compañías líderes en el sector de las recreativas, prueba suerte en *PlayStation* dentro del mundo de la velocidad. La concepción gráfica de GT CHAMPIONSHIP hace recordar al magnífico POWER DRIVE (*SN, MD, GG, JG*), ya que se utiliza una perspectiva similar. Sin embargo, el apartado visual no es su mejor aspecto, ya que aunque el juego tiene gran velocidad y los coches están muy definidos, los *sprites* utilizados son bastante pequeños. Lo más espectacular son los continuos *zooms* que se producen de forma automática, permitiendo obtener planos más cortos de los diferentes participantes. Los 12 deportivos incluidos, con sus respectivos pilotos japoneses, se alejan del mundo de los rallyes y de la fórmula uno, acercándose a los campeonatos de velocidad. El control de los coches es muy complicado, convirtiéndolo en uno de los más difíciles de su género.



Los planos lejanos, que predominan durante el juego, se ven alterados por impresionantes zooms. Estos son realizados de forma automática.

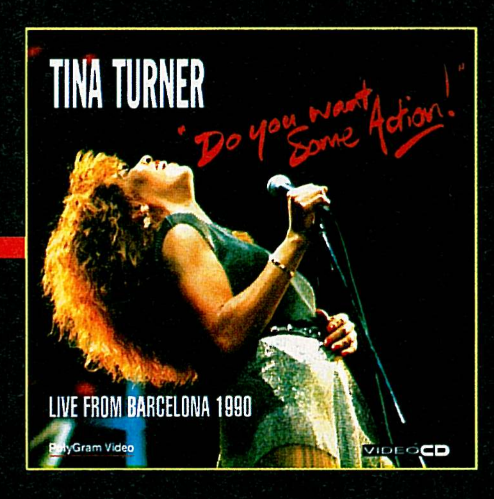
Gana con PHILIPS este fantástico lote











SUPER JUEGOS y PHILIPS quieren recompensar a los fieles usuarios de *CDi* y te regalan 10 lotes de estos cinco fantásticos títulos. Para conseguirlos, sólo tienes que mandar el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) antes del día 31 de Mayo a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «Concurso Philips».

NOMBRE: ______ APELLIDOS: ______
DOMICILIO: ______ POBLACION: ______
PROVINCIA: ______ C.P.: ______ TEL.: ______
¿QUE CDI TIENE? ______
POSEE TARJETA MPEG PARA: PC ☐ SEGA ☐ MAC ☐

Juntos hacemos tu vida mejor.

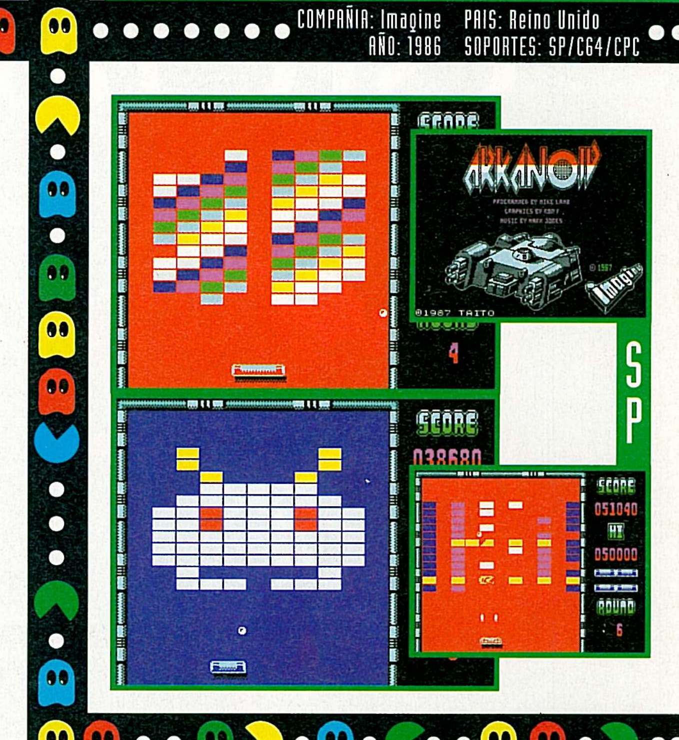


PHILIPS

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

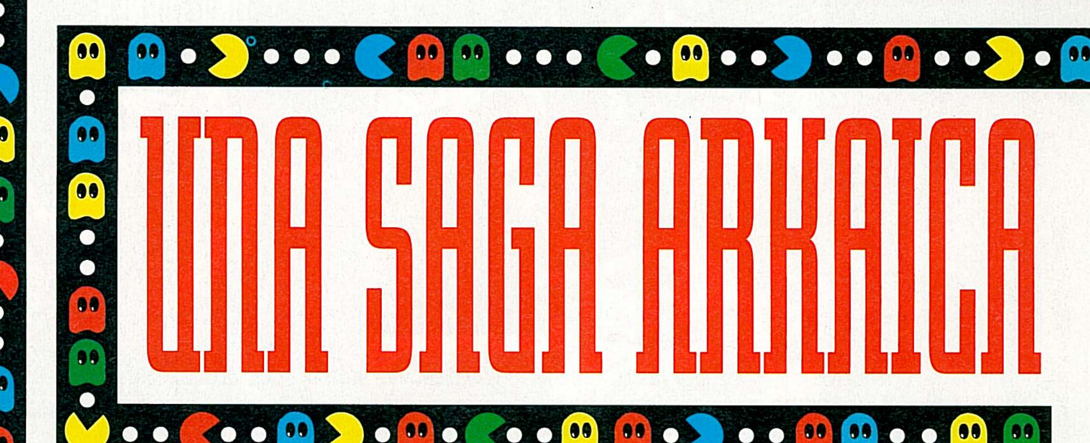
ARKANOID

COMPAÑIA: Imagine PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTES: SP/C64/CPC



Es uno de los mayores éxitos que los salones recreativos han visto nacer. Pese a no tener prácticamente representación en el mundo de las consolas, ARKANOID se ha hecho un hueco en el corazón de aquellos nostálgicos del videojuego que en su día contarón con la inestimable compañía de los extintos ordenadores de 8 bits.

Aunque parezca increíble, y en lo que a consolas se refiere, tan solo los usuarios de *NES* han podido disfrutar de tan excelente título. El resto, como os podéis suponer, ni siquiera hemos podido conformarnos con jugar con alguna de las innumerables imitaciones que aparecieron de esta clásica saga. Así, a la salida de **ARKANOID** en 1986 para ***Commodore 64, Spectrum*** y ***Amstrad CPC*** (entre otros), le siguieron gran cantidad de títulos que pretendían beneficiarse del éxito conseguido por éste. De las imitaciones había algunas ciertamente excelentes,



como el BATTY de **Elite** o el KRACKOUT de **Gremlin Graphics**, dos títulos bastante diferentes en cuanto a apariencia que, a pesar de plagiar el desarrollo del juego, consiguieron un merecido éxito. De KRACKOUT destacaba sobre todo la versión ***Commodore 64***, que contaba con una calidad gráfica y sonora ciertamente envidiable. Otras imitaciones como BALLBREAKER iban mucho más allá, representando en perspectiva isométrica lo que hasta ese momento sólo se había hecho en 2D. El resultado fue un juego muy bueno técnicamente pero que se ralentizaba en exceso en muchas ocasiones. La llegada de **ARKANOID II**, allá por 1988, culminó las aspiraciones de todos aquellos que quedaron enganchados a su predecesor, ya que las escasas innovaciones que éste ofrecía eran muy atractivas. La saga se quedó ahí, y desde entonces todos esperamos a que alguien se decida a continuarla. ¿Quién sabe si en alguna de esas recopilaciones para los 32 bits...?

J.C. MAYERICK

• ARKANOID •

• ARKANOID II •

• BATTY •

• KRACKOUT (C64) •

• BALLBREAKER •

• KRACKOUT (SP) •



ARKANOID destacó en su día por saber añadir las innovaciones justas a un sistema de juego tan sencillo como adictivo. Dichas novedades no eran otra cosa que la inclusión de unas capsulas que caían al eliminar algunos de los ladrillos. Tener la habilidad suficiente para recoger alguna de estas cápsulas significaba aumentar o disminuir el tamaño de nuestra paleta, ralentizar el desplazamiento de la bola o contar con tres bolas simultáneas en pantalla, entre otras muchas cosas. La otra novedad hacía referencia a los propios ladrillos, ya que algunos de ellos necesitaban de varios toques para ser eliminados, mientras que otros, directamente, eran indestructibles. Os mostramos pantallas de las versiones para ***Spectrum*** (SP), ***Commodore 64*** (C64) y ***Amstrad CPC*** (CPC), aunque **ARKANOID** fue versionado para gran cantidad de plataformas domésticas.

CPC

C64

COMPAÑIA: Imagine PAIS: Reino Unido
AÑO: 1988 SOPORTES: SP/C64/CPC

ARKANOID II

ARKANOID II doblaba el número de niveles, ya que ahora, al finalizar cada pantalla, se nos permitía elegir entre dos distintas por las que continuar. El número de cápsulas se había incrementado, mientras que la versión para ***Spectrum*** contaba ya con los fondos de los que el primer ARKANOID carecía. Técnicamente era mucho mejor que su predecesor, sobre todo la versión para ***Commodore 64***, aunque la adaptación para ***Amstrad CPC*** seguía manteniendo las molestas ralentizaciones cuando la pantalla se llenaba de enemigos. Una excelente secuela que fue versionada incluso para los ***compatibles PC***.

SP

CPC

C64

LINEA

Después de broncear mi apolíneo cuerpo bajo los rayos de un furioso sol, heme aquí dispuesto a olvidarme de las vacaciones e ilustraros con mi modesto conocimiento sobre los juegos y demás dudas que os aparezcan. Para cualquier consulta escribidme a mí y no a otros miembros de esta redacción (sabéis a lo que me refiero) a SUPER JUEGOS, Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

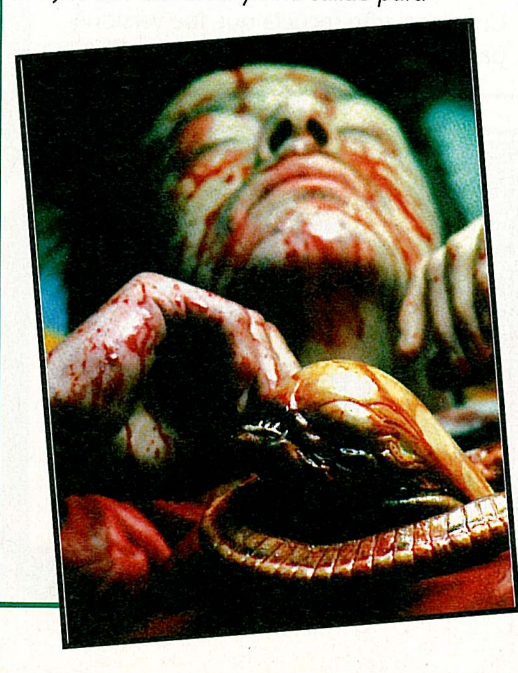
Soy un acérrimo usuario de Sega, que disfruta como nadie con su Saturn. Sin embargo me siento un poco decepcionado con el número de lanzamientos de mi consola respecto a los de PlayStation. Además sus grandes juegos tienen siempre segundas partes a los pocos meses, y nosotros no. Sergio Parrondo, Albacete. Creo Sergio que estás exagerando. En primer lugar debo darte la razón en cuanto al número de lanzamientos, ya que Sony se está «mojando» más en ese aspecto, con lo cual comparto en cierta forma tu «tirón de orejas». Respecto a lo de las secuelas, ten en cuenta que PANZER DRAGOON 2 está en camino y que juegos como CLOCKWORK KNIGHT y VIRTUA FIGHTER han tenido varias entregas. No dudo que nos encantaría un DAYTONA 2 o un SEGA RALLY 2, pero si en vez de eso preparan una conversión del MANX TT pues casi mejor.

JOVEN GUERRERO

*Hola! Soy lector de vuestra revista desde hace bastante tiempo, tengo 28 años y poseo una **Saturn**. Quiero adquirir el cable de audio pero el problema es que están muy distanciados la televisión y mi equipo de música.*

*1) ¿Cuántos metros tiene el cable de audio para **Saturn**? ¿Cómo podría conseguir uno con los metros necesarios?*

*2) ALIEN TRILOGY ya ha salido para **PlayStation**. La versión **Saturn** sufrirá un retraso de dos a tres meses, ¿es cierto? ¿Por qué?*



3) Voy a adquirir próximamente TOSHINDEN, pero... ¿vale la pena comprarse STREET FIGHTER ALPHA o por el contrario espero a que salga a la venta KING OF F.´95?

*4) El cartucho que dicen que va a incluir el juego, ¿se colocará en la rendija de cartridge que tiene **Saturn**?, ¿cuándo saldrá?*

*5) ¿Sabes si **Namco** sacará para **Saturn** algún NAMCO ARCADE CLASSICS?*

6) ¿Existe algún proyecto para mi consola sobre el deporte del motocross?

*7) Debido al acuerdo **Sega-SNK**, ¿crees que saldrá alguna vez FATAL FURY REAL BOUT?*

8) ¿Merece la pena comprarse NHL ALL STAR HOCKEY siendo un fanático de este deporte, o me espero que salga alguno mejor (me han dicho que es bastante lento?

Francisco Javier Carrillo, Madrid.

De **Lucar** está a punto de cumplir los 29 y ahí sigue jugando como un niño. Gordito, eso sí.

1) No sabría decirte una medida exacta, pero no te preocupes porque en cualquier casa de electricidad sabrán empalmarte cualquier cable de audio al cable original ganando los metros que te sean precisos.



2) Está previsto que salga en Agosto del 96. El porqué de esta tardanza es difícil de averiguar, quizá alguna licencia, el proceso de producción, etc...

3) KING OF FIGHTERS 95 es el que más me ha gustado. S. F. ALPHA de **Saturn** lo tendrás en las tiendas en poco tiempo, y además es muy bueno, cómpratelo.

4) Sí, el cartucho se colocará en el *slot* que está detrás justo del CD. Saldrá en Septiembre u Octubre probablemente.

5) De momento no.

6) **Playmates** está desarrollando uno para ***PlayStation*** y ***Saturn***.

7) Se cree que ese juego saldrá pero para ***PlayStation***. Para **Saturn** tendremos el FATAL FURY 3.

8) A mí más que ese me gusta el NHL POWER PLAY 96 que saldrá a la venta en Junio y aparece en este número.

DIRECTA

CON THE SCOPE

EL PRINCIPITO

*Qué tal tronco? Yo muy bien disfrutando de mi **Super Nintendo**. Te haré unas preguntillas:*
1) Colócame por orden de preferencia estos RPG: THE LEGEND OF ZELDA, SECRET OF MANA, ILLUSION OF TIME y SECRET OF EVERMORE.
2) ¿Tú crees que el SECRET OF EVERMORE superará al SECRET OF MANA ya que está traducido al Español?
3) ¿Qué hay del CHRONO TRIGGER y el EARTHBOUND?
*4) ¿Me podrías hablar del nuevo DRAGON BALL que saldrá próximamente para **SNES**?*
*5) ¿Saldrán juegos de **SNES** en **Nintendo 64** mejorados?*

Frank R. «The Fresh Prince», Getafe.

Me suena tu nombre. 1) En primer lugar creo que el ZELDA, que creo que únicamente puede ser superado por su segunda parte o por el MARIO RPG, cuyos creadores son los mismos. EARTHBOUND, CHRONO TRIGGER y FINAL FANTASY III están al mismo nivel de genialidad que el ZELDA. También debemos tener en cuenta el TALES OF PHANTASIA de **Namco**, un juego que alcanzará por primera vez la cifra de 48 megas y que sale ahora en Japón. Pero volviendo a la lista que me propones, creo que el orden de mis preferencias es el mismo que tu has puesto.
2) Como juego el SECRET OF MANA es más brillante, pero su traducción al castellano hace que la jugabilidad gane muchos enteros y que se igualen.
3) De momento nada de nada.
4) Te remito al MANGA ZONE.
5) Por supuesto. Apunta: ZELDA, SUPER MARIO 64, MARIO KART R, PILOTWINGS 64 y WAVE RACER (una especie de segunda parte del F-ZERO).



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ El TEKKEN 2 es una de las mayores «burradas» que he visto en mi vida.

TEMPLADO:

■ Los juegos deportivos de las nuevas consolas.

FRIO:

■ Mega Drive, que sin merecerlo va a acabar olvidada por todas las compañías.

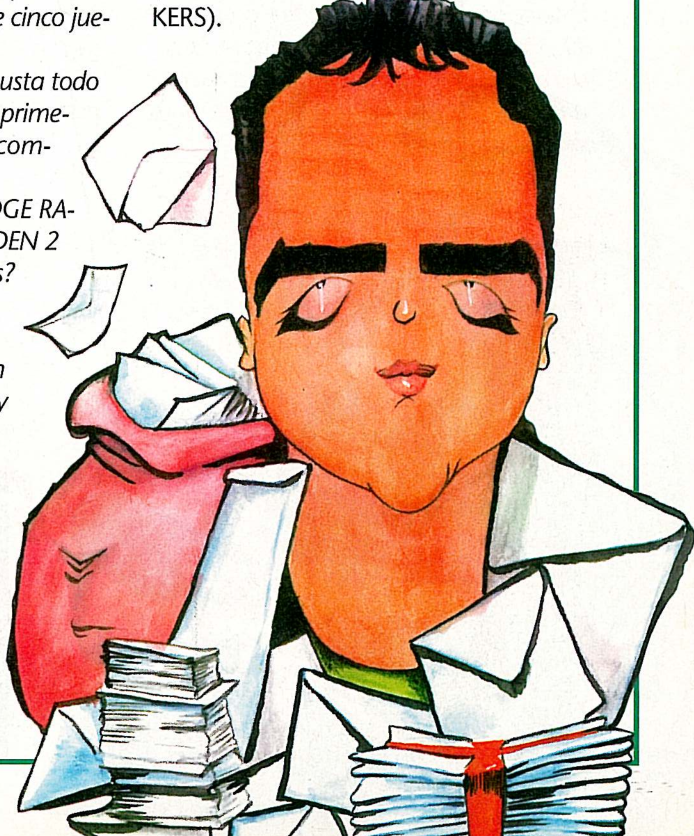
LOS CINCO



*Amigo Scope: Soy un chico de 25 años que con mucho esfuerzo pude comprarme una **PlayStation**, pero aún no me he decidido que cinco juegos comprar:*
1)Teniendo en cuenta que me gusta todo tipo de juegos, ¿cuáles son los primeros cinco títulos que debería comprarme?
2) ¿Me espero al TEKKEN 2, RIDGE RACER REVOLUTION y al TOSHINDEN 2 o compro ya las primeras partes?
3) ¿Habrá algo parecido al ZELDA en mi consola?
4) Dime cinco juegos que hallan salido en Japón en estos meses y que por su calidad crees que saldrán en nuestro mercado.

Ricardo Renol «Bolabillar», Galdácano

Enhorabuena a todos los que tengáis una 32 *bits* en casa. 1) Seleccionando uno de cada género, TEKKEN, RIDGE RACER, RAYMAN, PHILOSOMA y WORMS.
2) Excepto con el RIDGE RACER REVOLUTION, que está al caer y vale la pena esperar, los otros dos, aunque superan con creces a sus predecesores, tardarán más de lo que tu paciencia soportaría.
3) El ARC THE LAD es lo más parecido que podrás encontrar. Se ha confirmado que lo van a traducir por lo menos al inglés, con lo cual no creo que tarde mucho. FINAL FANTASY 7 de **Square** habrá que tenerlo en cuenta a largo plazo.
4) CHORO Q, BIO HAZARD (RESIDENT EVIL), GANBARE GOEMON (de la saga MYSTICAL NINJA), FLOATING RUNNER, (en la línea JUMPING FLASH) y VAMPIRE (DARKSTALKERS).



THE REAL GAME MASTER

por THE ELF

Una moda que ha surgido con las consolas de 32 bits es la mirada retrospectiva a los clásicos. En esta ocasión le ha tocado el turno a Konami con la colección formada por sus dos GRADIUS, y a seis clásicos de los ochenta de la veterana Nichibutsu. Si no os conformáis con esto, probad con BAHAMUT LAGOON, uno de las últimas maravillas de Squaresoft.

PLAYSTATION-SATURN

GRADIUS D.P.

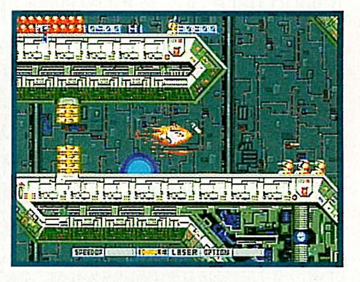






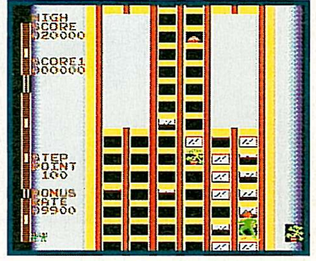
Primero fue PARODIUS DELUXE PACK, más tarde llegaría TWIN BEE DELUXE PACK y ahora le toca el turno a los míticos e incomparables GRADIUS en este nuevo doblete mágico de la factoría **Konami**. Aunque no sería justo olvidarse en este mini-repaso de otras colecciones sagradas, como RAIDEN PROJECT o los cinco volúmenes de NAMCO MUSEUM. En este nuevo y valioso CD de **Konami** nos encontramos con dos episodios de oro de la larga trayectoria de **Konami**, el primero y más importante de ellos es GRADIUS/NE-





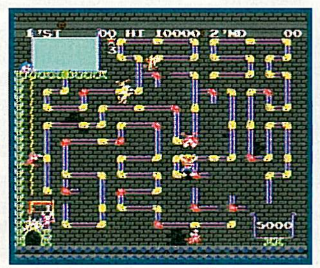


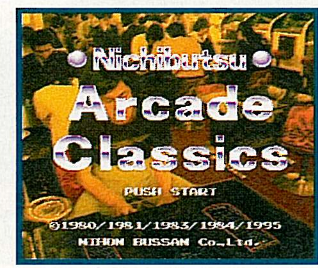




MESIS, el genial *shoot'em-up* que marcó una época allá por 1985 y sentó las bases de las posteriores producciones del género. El segundo juego de este pack es GRADIUS 2 GOFER (1988), conocido en nuestras latitudes como VULCAN VENTURE, y del que **Konami** diera buena cuenta en una excelente conversión para el ***Super CD ROM2*** de ***PC Engine***. No contenta con la presentación de sus dos anteriores colecciones de clásicos, **Konami** incluye en este *pack* una *intro* que dura casi dos minutos y que pone de manifiesto la excelente forma física de sus grafistas y creadores. Una *intro* absolutamente soberbia que trae a nuestra pantalla momentos cumbre de los dos GRADIUS. Otro gran acierto de los programadores es el de poner a nuestra disposición tres formatos de pantalla en GRADIUS (*Full Size, Arcade* y *Arcade Zoom*) y los dos primeros también en GRADIUS 2, motivo que sabrán agradecer los puristas de la pantalla completa y del ***coin-op*** original. Si todo esto os parece poco, el listado de opciones en los dos juegos es tan variado y completo como en las últimas producciones de **Konami**, desde el número de vidas disponibles (hasta un máximo de 7), hasta el nivel de dificultad pasando por las habituales del sonido mono o estéreo, configuración del *pad* y grabar y cargar datos en una *memory card* en ***PlayStation*** o en la SRAM de ***Saturn***. Dentro de muy poco tiempo **Konami** sorprenderá a todos con un nuevo *Deluxe Pack* en el que podremos encontrar el SALAMANDER y el reciente SALAMANDER 2. Juegos imprescindibles para comprender la evolución contemporánea de los *shoot´em-up*.



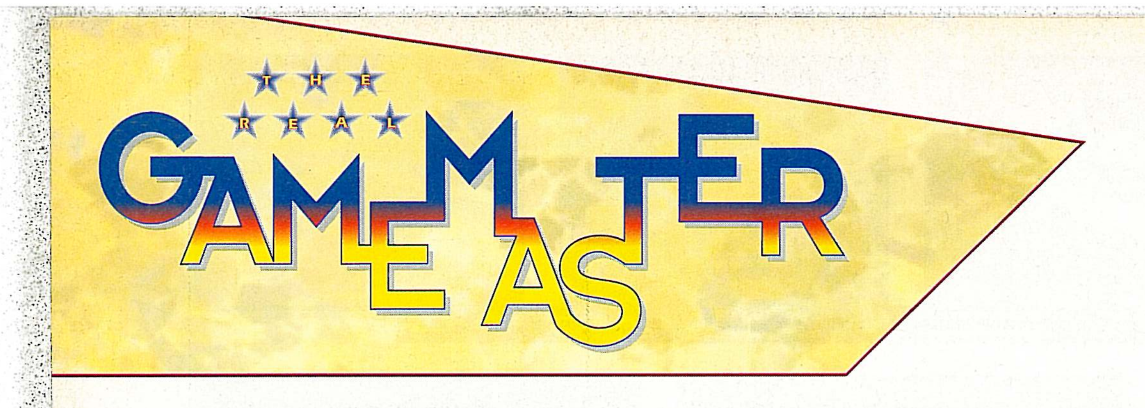




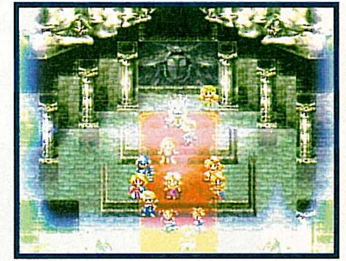
PlayStation

La veterana Nichibutsu tampoco quiere perder el tren de las recopilaciones de clásicos, y nos muestra un CD en el que se dan cita juegos tan carismáticos como MOON CRESTA, CRAZY CLIMBER, SF-X y CRAZY CLIMBER'85 junto a desconocidos como FRISKY TOM y TOM STRIKE BACK.

NICHIBUTSU

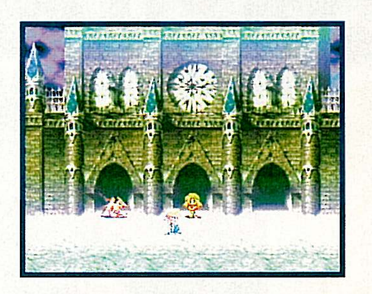




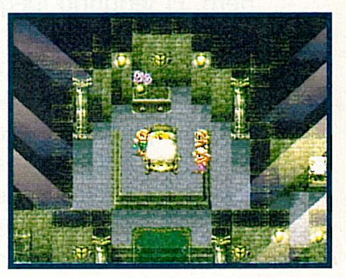






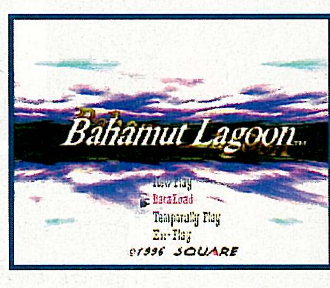








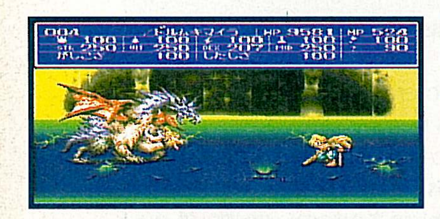
SUPER NINTENDO
BAHAMUT LAGOON



SQUARE SOFT
JAPON
24 MEGAS

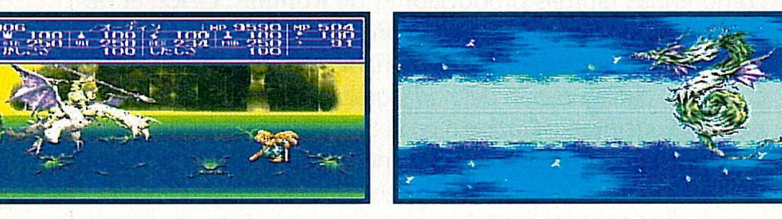
La magia de **Squaresoft** sigue presente en todos y cada uno de los cartuchos que ven la luz en **Japón**, y tras SUPER MARIO RPG, GUN HAZARD y TREASURE HUNTER G llega hasta nosotros BAHAMUT LAGOON. Su grupo de programación ha trabajado bajo la atenta mirada de **Hironobu Sakaguchi** (productor de la saga FINAL FANTASY), aunque el mayor mérito del juego recae en el grafista **Hitoshi Sasaki**, que se ha encargado de dotar al juego con un *look* auténticamente místico y exclusivo. Esta perfecta recreación gráfica y sonora obtiene tintes dramáticos y lúdico-festivos en la *intro*. BAHAMUT LAGOON está a medio camino entre *RPG* y *wargame*, y la fluidez en la animación de los combates ha mejorado mucho. Los amantes de **Squaresoft** sabrán apreciar este nuevo cartucho que posiblemente nunca vea la luz en occidente.

INTRO

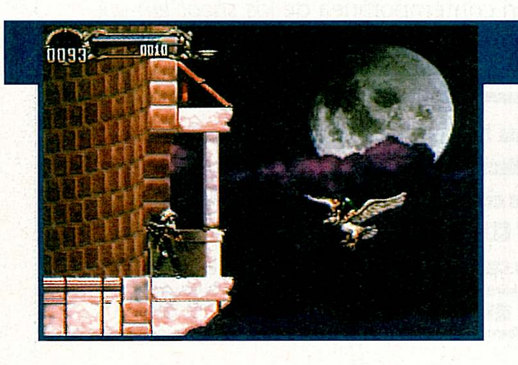














ULTIMA HORA

Aquí tenéis en rigurosa exclusiva las primeras imágenes del esperado CASTLEVANIA de 32 bits. Konami nos ha asegurado que el juego se encuentra al 15 % de su realización, y que no aparecerá en el mercado japonés hasta finales de 1996. Paciencia.



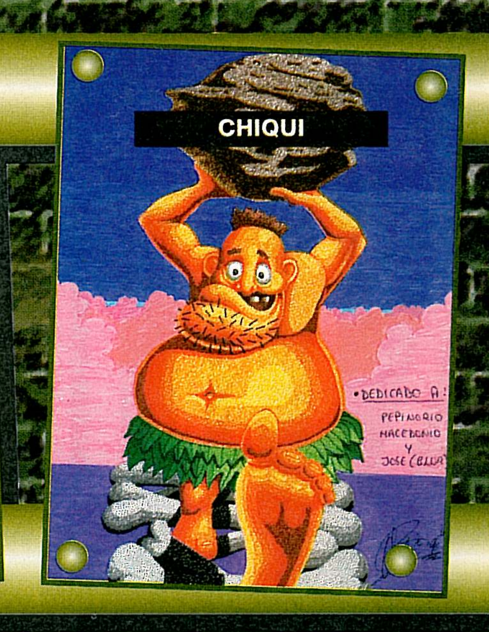


Desde las profundidades del subsuelo llega a vosotros una nueva red interactiva.

InterNECIO

La red más andandrullos en el mercado del videojuego.

¡CONECTATE!



Parece ser que esto de las dos ridículas páginas se está convirtiendo en una costumbre. Y todo por culpa de esas lamentables japonesas que, además de feas, son gordas, celulíticas y contrahechas. Vamos, como vuestras novias. Por cierto, estoy harto de que ninguna chica me envíe cartas. Si alguien se decide a hacerlo, exijo foto, medidas corporales y número de teléfono. Japonesas como las de la revista abstenerse. Viva el producto nacional. Respecto a los chicos habituales, seguid escribiendo y tened en cuenta que con este poco espacio apenas me da para incluir algunas de vuestras cartas.

SUPERGOLFO

GAMBAS

GAMBA BREVE

Una, como no, de Yen, el Bubba del año, famoso por el bacalao seco, que en otros números no pude poner por falta de espacio .

HOBBY CONSOLAS N.53. Sección Teléfono Rojo. Pregunta: «¿Qué te parece el RAPID RELOAD?» Respuesta del chino Chaplin: «Efectivamente, es un juego como los de siempre, con una estética muy parecida al GUNNERS HEAVEN de *Mega Drive*».

SUPERGOLFO: Yen salió hace dos meses en SUPER JUEGOS. Si recordáis el reportaje de Psygnosis de Asikitanga, hay una foto en la que salían tres personajillos que se dirigían al campo de fútbol. Ellos eran Asikitanga, Carlos Ulloa de Game 40 y la otra era Yen alias Teniente Chaplin (sí, la de los pelos en el pecho). Pues bien, GUNNERS HEAVEN es el nombre de RAPID RELOAD en Japón, con lo cual me imagino que quieres hacer referencia al GUNSTAR HEROES, esa joya intemporal que salió para los 16 *bits* de Sega. Menos fútbol, más Epilady y más corrección. Gracias por tu ayuda Pablito Muñoz, de Jaén.

GAMBA PEDORRA

Como suele ser habitual en mi sección, mes a mes trato de incluir ciertas gambas diferentes a las que suelen cometer los abrazavientres de la competencia. En esta ocasión vuelvo a las carátulas de los videojuegos, y la elegida ha sido la del LONE SOLDIER de *PlayStation*. En la parte de atrás leemos como traducción de la conocida palabra arcade: «La diversión propia de las galerías de atracciones...» Es decir, que para ellos un arcade es una galería de atracciones. Eso les pasa por mandar los manuales a traducir a HOBBY CONSOME y que se encargara de ello el mismo ser lamentable que dijo que «Isle of Man Tourist Trophy Race» era la «Carrera Tropical de la Isla del Turista». Pero, volviendo al manual, he leído una frase genial que hace que perdone todo lo anterior: «se rasca la nariz con una bayoneta y se limpia el culo con papel de lija» (pag.43). Magistral.

GAMBA DE FORREST YEN

El murciano cheposo Santiago de la Ribera me envía una carta con fotos suyas en gayumbos y unas cuantas gambas. Casi todas ellas se refieren al glorioso N.53 de HOBBY COMPOTA, el más brillante de los últimos tiempos. Elijo ésta:

HOBBY CONSOLAS. Nº53. Sección Teléfono «cojo». Pag. 115. Pregunta: «¿Cuál me recomiendas, FIFA 96 o ISS DELUXE?» Respuesta de la Teniente Chaplin, «ISS DELUXE es una pasada pero... ¡no tiene equipos reales».

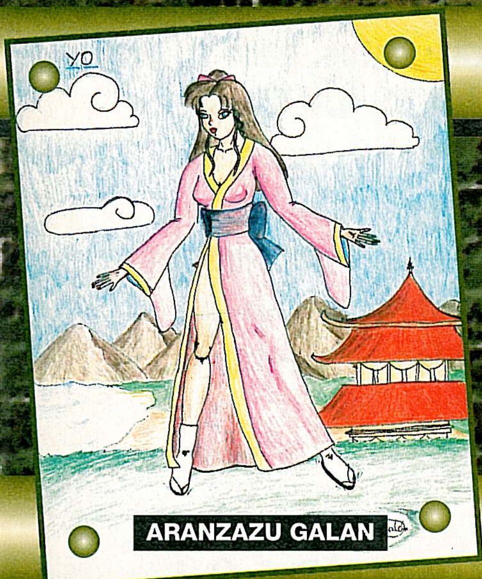
SUPERGOLFO: Según este payaso España, Alemania, Italia etc.. no son equipos reales. España es un ente, una entidad virtual sin magnitud conocida. Alemania es como la Atlántida un lugar en el espacio-tiempo sin localización conocida. ¡Vamos Chaplin! Lo que no son reales son los nombres de los jugadores, pero decir que los equipos no son reales es como decir que a Yen no le huelen los pies o que Amalillo lucha por el empleo de su redactores.

SIGUE EL TOP EN CANDELERO

Si ya el mes pasado disfrutamos con los gambazos continuos de Mr. Punisher alias «Babe el cerdito caliente» y su Top 10, este mes vuelve a retomar su sección con nuevos bríos. Tanto el gay castellonense «Madaleno Man» como el famoso protagonista de culebrones dominicanos Julio Ernesto Martín Maldonado, de Granada, me envían unos cuantos atropellos que paso a enumerar:

SUPER JUEGOS N.48, TOP 10. «STREET FIGHTER 2 ALPHA». El 2 debe indicar el número de veces que The Punisher desayuna al día, porque ese juego no tiene ese dígito. «KILLER INSTINCT, Shoot´em-up», para juegos de disparo, los que hace Mondongo Punisher cuando va al servicio.

Las demás gambas son las típicas de errores de puestos, de subidas o bajadas que no se indican y demás minucias. The Punisher alias Don Pimpón, sigue demostrando su potencial gambero. A este paso pronto recibirá una oferta de HOBBY FLEX para dirigir uno de sus cómics, perdón, revistas.

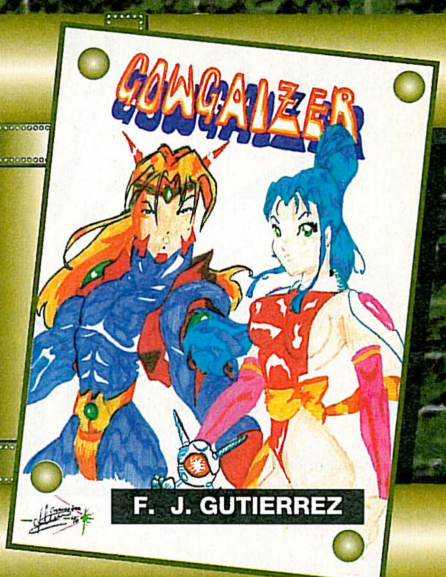


ARANZAZU GALAN


J. A. PEREZ

M. MIX





F. J. GUTIERREZ

CONSULTORIO

ERES UN PESADO, EN SERIO TIO, EN SERIO.

Buenas, parásitos sociales (me refiero a los incultos que se dedican a escribirte para insultarte, amenazarte, etc...). Soy un lector que me parto el espinazo cuando leo tu sección todos los meses. Eres cojonudo, SUPERGOLFO, en serio, me mola tu estilo. Hay un famoso filósofo que dice algo sobre el insulto, como que el buen insulto ha de ser con estilo y que te haga pensar, no sólo meras palabras malsonantes, es decir, el lenguaje de los barriobajeros y sucios. Dejémonos de trivialidades y vamos al tajo.
1) ¿De verdad te molan las consolas? Si es así, ¿cuál tienes? (no empieces con las hermanas y los padres, son preguntas serias.
2) Seguramente conozco la respuesta pero... ¿Crees que tu sueldo es bueno con todas las gilipolleces que tienes que aguantar todos los meses? ¿O te lo pasas bomba insultando a cucarachas que han de ser aplastadas con la fuerza que tú lo haces?... Lo sabía, je, je.
3) ¿Te lo montas bien con las chorbitas o tienes que recurrir a otros tejemanejes? Te lo repito, no te piques y no te metas con mi familia que me jode bastante (aunque si se mueren heredaré todo).
4) Por favor, contesta en serio, tío. Tengo una *Saturn*... ¿Te comprarías el X-MEN o esperarías al MARVEL? Sabrás qué juegos son, digo yo. En serio.
5) Por ULTIMA (risas), ¿*Saturn* o *PlayStation*? ¿Qué opinas de *Nintendo 64*? En serio, tío, en serio.
Bueno, gracias por aguantarme.

GOUKI REPOUKI (El aplasta novatos), Madrid.

Vaya hombre, a pesar de que por lo menos no insultas, percibo en tu carta cierto tono de chulería y coleguismo que no me agrada. Pero bueno, seré magnánimo y no desvelaré a nadie lo de tu aspecto de chupa-chups con el pelo semirrapado y tu cabezón superlativo carente de materia gris.
1) Pues claro que me gustan, es mi segunda pasión después de la colombofilia. Por cierto, yo sólo me meto con las familias de los que se lo merecen, de momento me aguanto (nunca diré a nadie la profesión de tu hermana y lo de los problemas con el contrabando de tu padre)
2) Afortunadamente, la empresa que me paga en lo suficientemente seria y consciente de la calidad de la revista para pagarnos lo que creo que nos merecemos. No como otras que exprimen a sus empleados. Estoy orgulloso de donde trabajo. Por otra parte, no disfruto insultando. Por desgracia es lo que me pedís cuando me mandáis cartas soeces y repugnantes. Mi consultorio sólo pretende dar un toque de humor a este mundo, y sólo los necios me obligan a rebajarme a su nivel... aunque reconozco que me gusta la «caña» de vez en cuando.
3) Te puedo asegurar que en ese aspecto estoy bien servido, y no necesito jugar a los dados como tú. De nuevo eres tú el que me recuerda a la familia. Si eres tan penoso que deseas la muerte de tus familiares para heredar la chabola, el organillo, la silla y la cabra bailarina, pues tú mismo.
4) Me esperaría al MARVEL, aunque el X-MEN es casi tan bueno como tus calzoncillos de esparto.
5) Lo diremos siempre, lo que hace a las consolas buenas son los juegos, y ambas tienen calidad suficiente. *Nintendo 64* es una consola nueva que todavía no ha salido y por tanto no he visto. No cometeré el error de opinar de algo que no conozco. Aguantarte no ha sido tan duro. Menos VIRTUA FIGHTER 2 y a ver si te dejas el pelo largo.

LAS VACAS LOCAS ATACAN EN MADRID

Hola Capullo, te escribo porque me pareces un tío tonto, feo y maleducado. Te metes con las mamás de los demás, sin haberlas visto nunca, pero creo que las insultas porque tu madre es peor que una lombriz mutante. Me cuesta imaginar cómo pudiste nacer fruto de un periquito caníbal y ese ser viscoso que te parió. Voy a hacerte unas preguntas a ver cómo estás de cultura general:
1) ¿Dónde está la disquetera de 3 1/2 en la *Mega Drive 2*?
2) No me valen los cascos que usaba en la *MD1* con la *MD2*, ¿puede ser que necesite algún adaptador especial de importación?
3) Me he comprado el KOLIBRI de Sega, pero no me entra en la *MD* ¿hay que agrandarle la ranura, o es que está en formato americano?
4) He cambiado mi EARTHWORM JIM 2 por SPIDERMAN. ¿Cómo te pegas a las paredes?
5) ¿Te haces la merienda tú sólo, o comes de la taza del W.C. tal cual?
6) ¿Te haces pipí y popó en tu papá?
7) ¿Van a sacar el juego de BONANZA ambientado en la Ponderosa?
8) ¿Por qué Espinete va en pelotas, y en cambio usa pijama para dormir? Adiós tonto.

YOPS, Madrid.

En un primer momento pensé en no publicar esta carta, pero al conocer que te habías criado en Chernobyl, me apiadé de tu subnormalidad crónica.
1) Yo la encontré en tu hermana, pero estaba llena.
2) Sí, el ASNO´S CONVERTER que podrás encontrar en la disketera de tu hermana al fondo a la derecha, debajo del tanque.
3) El truco está en meterlo de canto. El mismo truco que utilizabas con el vecino del quinto.
4) Un buen cambio, patán. Te pegas a las paredes poniéndote como guantes tus calcetines.
5) Yo siempre he sido amante del chocolate a la taza que Walter Conrad, el amante de tu madre, me preparaba.
6) No hombre, los guardo en un *tapperware* para sustento tuyo y de tu padre, el mamporrero de hipopótamos homosexuales de la polinesia.
7) Sí, y tendrá la curiosa opción de apuñalar indefinidamente a Michael Landon, bañar desnudo a Hos Cartwright y degollar a pedradas al criado chino.
8) Para protegerse contra las embestidas de Julián, el panadero, y su gran Baguette.
Hasta luego, cretino.



Este mes se presentaba pobre en lanzamientos, pero Japón ha vuelto a dar la campanada con BIO HAZARD y el esperado TEKKEN 2. De este juego incluimos un truco espectacular para luchar con una perspectiva en primera persona. En las últimas páginas de la sección incluimos también una exhaustiva guía del maravilloso mundo de RAYMAN que se extenderá a los siguientes números de la revista.

POR **R.DREAMER**

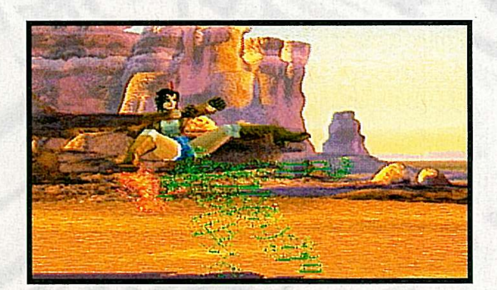
ESPECIAL TEKKEN ESPECIAL

PLAYSTATION

• • DEVIL KAZUYA, GALAGA Y TEKKEN 2 • •



Todo el mundo sabrá a estas alturas cómo se puede conseguir que los subjefes finales sean caracteres seleccionables. Bastará con que cada luchador les derrote antes de enfrentarse a Heihachi. Sin embargo, para conseguir a este último, será necesario terminarse el juego en menos de cinco minutos y sin hacer uso de las continuaciones. Lo mejor será que coloques las opciones en un solo *round* con 20 segundos de tiempo. Aún queda otro personaje oculto, Devil Kazuya. Es uno de los más difíciles de conseguir, ya que tendrás que eliminar a las ocho oleadas



En esta nueva modalidad de TEKKEN 2 se alterará la perspectiva cuando se ejecuten llaven especiales.







de naves del GALAGA utilizando una continuación como mucho. Una vez conseguido dirígete al *Arcade Mode* y selecciona a Kazuya pulsando *Start*.
TEKKEN 2, aunque aún no ha llegado a nuestras fronteras, también guarda múltiples secretos. El más espectacular de todos es una modalidad oculta para luchar con una perspectiva en primera persona.



Primero tendrás que obtener todos los personajes del juego, incluido el canguro. Este luchador aparecerá si en el tercer combate, cuando tengáis muy poca energía, ganáis el último *round*. Cuando aparezcan los 23 caracteres como seleccionables podrás ejecutar el truco. Cada vez que elijas un luchador deberás mantener apretados L1 y L2 y luego eliges al personaje con cualquier botón. Guarda estos trucos como oro en paño ya que todavía nos quedan unos meses para poder disfrutar del mejor juego de lucha de todos los tiempos en nuestros hogares.



Algunos golpes pueden resultar tan espectaculares como la imagen que contempláis aquí arriba.

STREET FIGHTER ALPHA

PLAYSTATION

• • RYU Y KEN VS. BISON • •

La versión para consola también esconde la modalidad DRAMATIC BATTLE.



Si os terminas el juego en el nivel 5 o uno superior y volvéis a empezar, encontrarás una nueva modalidad llamada DRAMATIC BATTLE en la que Ryu y Ken se enfrentarán juntos contra Bison. Para enfrentarse a Akuma directamente, sin tener que luchar con otros luchadores, bastará con mantener apretados L2 y R2 y elegir el personaje que queráis con X. Mantén los tres botones pulsados hasta que comience el combate y Akuma hará su aparición.

• • AKUMA • •





Llegar hasta la morada de Akuma es más sencillo de lo que parece con este truco.

SAMURAI SHODOWN 3

NEO GEO CD

• • ZANKURO • •



Este es el recorrido que deberás seguir para conseguir a Zankuro.

Uno de los secretos mejor guardados de SAMURAI SHODOWN 3 es la posibilidad de obtener al jefe final como personaje seleccionable. Para conseguir a Zankuro debes comenzar una partida en el modo de dos jugadores. En cuanto estés en la pantalla de selección de personajes, y tras situar el cursor sobre Shizumaru, deberás realizar tan rápido como sea posible el recorrido de la pantalla superior. En cuanto hayas terminado pulsa Start, y justo cuando el contador llegue a tres segundos hay que pulsar los botones A, B y C simultáneamente para que Zankuro haga su aparición en el juego. La pena es que no se le puede seleccionar en el modo normal de juego.



RAIDEN PROJECT

PLAYSTATION

• • CONTINUES • •





La versión japonesa de RAIDEN PROJECT contaba con continuaciones infinitas, mientras que el juego Pal carecía de esta ventaja. Para obtener más continuaciones deja que te eliminen, y durante la cuenta atrás del GAME OVER pulsa SELECT para comprobar como recibiréis un *pack* gratuito de continuaciones finitas. Para elegir la fase en la que queréis comenzar el juego acude a la pantalla de Settings Menu y entra en el menú de dificultad. Mientras mantienes pulsados R1, R2, L1 y L2 pulsa Start y comprobarás felizmente que se puede elegir fase.



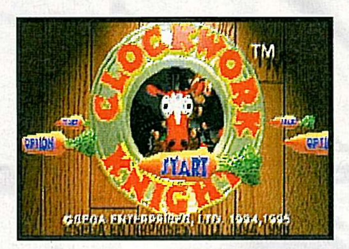
CLOCKWORK KNIGHT 2

SATURN

CODIGO PARA VER EL FINAL DEL JUEGO

Entre los trucos que oculta CLOCKWORK KNIGHT se encuentra esta sencilla combinación para acceder al final del juego directamente. En la pantalla de presentación con OPCIONES-START introduce la siguiente combinación: derecha, arriba, izquierda, arriba, abajo, arriba, derecha, izquierda, arriba, derecha, izquierda, abajo. Si lo has hecho bien la palabra Ending aparecerá en amarillo bajo Start.



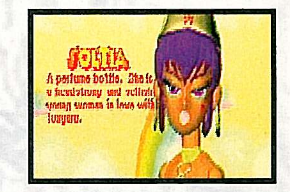




Si ejecutáis el truco correctamente seréis testigos de uno de los finales más tiernos y felices en el mundo de los videojuegos.



La princesa Chelsea será rescatada por Pepperochau.

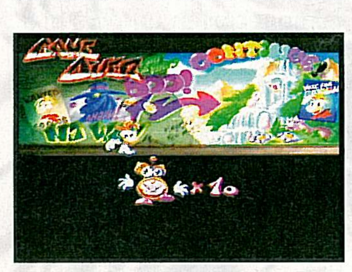


RAYMAN

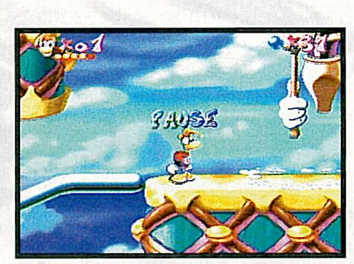
SATURN

VIDAS Y CONTINUES

Tras comenzar una partida, pulsa Start en cualquier momento del juego para pausarlo. Entonces podrás introducir la siguiente combinación mientras la palabra Pause está en pantalla. Pulsa A, presiona B + Derecha, los sueltas, pulsas R + diagonal abajo-izquierda, después presionas C + Y + Z simultáneamente y ahora soltáis A. Vuelve al juego, y si lo has hecho correctamente el contador de vidas mostrará el número 20. El truco podrás ejecutarlo cada vez que te encuentres apurado de vidas. Es bastante difícil, y seguramente deberás intentarlo en varias ocasiones para que funcione. Para conseguir 10 continuaciones bastará con pulsar arriba, abajo, derecha e izquierda en la pantalla de los *continues*. Será necesario que tengas 1 *continue* o menos, ya que de otra manera no funcionaría el truco.



En esta pantalla puedes obtener 10 jugosos continues.



Puedes ejecutar la combinación siempre que quieras para tener 20 vidas.

EXTREME GAMES

PLAYSTATION

PASSWORDS





237
190
190
080
000
000
176
113
219

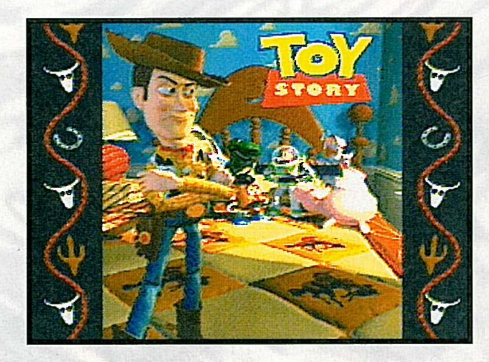
Para poder introducir estas claves y obtener sus ventajas haz lo siguiente. En la pantalla de Choose Settings sitúa el cursor en Exhibition y pulsando Derecha en el *pad* direccional escogerás *Continue Season*. Cuando os pregunte si queréis usar la *memory card* decid que no. Aparecerá la pantalla donde se introducen los *passwords*. El que os presentamos te ofrece un buen competidor, 5030 dólares, todos los vehículos buenos, la primera posición en la temporada, muchos puntos y el primer lugar en las dos primeras carreras.

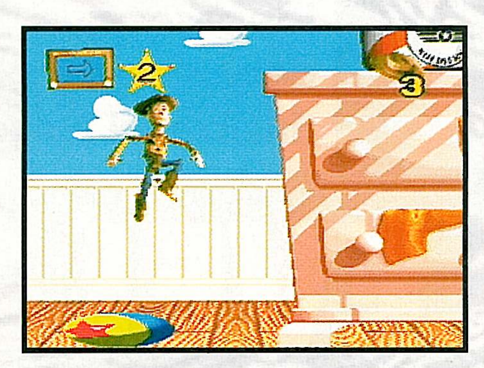
TOY STORY

SUPER NINTENDO

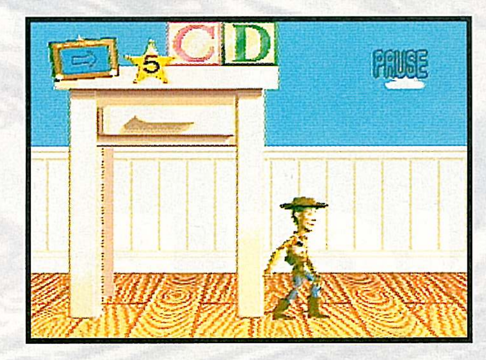
• • INMUNIDAD Y SELECCION DE NIVEL • •

En el primer nivel, salta encima de la pelota de goma que hay junto a unos cajones y sitúate encima del primer cajón del armario, presiona abajo en el *pad* direccional hasta que la estrella que indica el estado de vuestra energía comience a girar. Habrás conseguido la inmunidad. Con este truco bastará con pausar el juego y pulsar Select para acceder a la siguiente fase.





Cuando llegues a este armario salta en el cajón inferior. Ahora pulsa abajo hasta que la estrella empiece a girar.



Una vez hecho el truco de inmunidad, si pausas el juego y pulsas select, irás directamente al siguiente nivel.

VECTORMAN

MEGA DRIVE

• • VIDAS INFINITAS Y OTROS TRUCOS • •



Cuando VECTORMAN se convierta en una flecha podrá eliminar a todos los enemigos excepto los finales.

Una vez dentro del juego páusalo y podrás introducir cualquiera de los códigos siguientes:
- B, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA. Con X e Y cambiarás el número de vidas de VECTORMAN.
- ABAJO, DERECHA, A, C, ARRIBA, IZQUIERDA, A. El juego se ralentizará después de ser alcanzado por un enemigo.
- C, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, C, A, B. Te convertirás en una flecha para matar a todo bicho viviente en pantalla excepto los jefes de final de fase.

TRUCOS del LECTOR

MAUI MALLARD

SUPER NINTENDO

Andrés nos envía unos maravillosos *passwords* desde la localidad valenciana de **Paterna** para MAUI MALLARD que os catapultarán directamente hasta el final. Si Donald emite un quejido os estará indicando que el *password* es válido.

Andrés «Mallard» (Paterna)

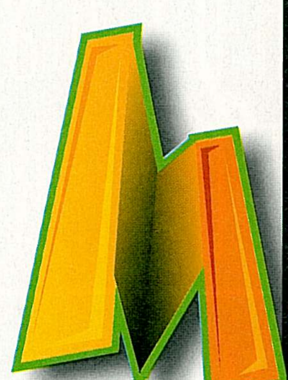
FASE 2:	ININJA
FASE 3:	ILVMUD
FASE 4:	ITSHOT
FASE 5:	GETHIM
FASE 6:	YOHOHO
FASE 7:	UNHEAD
FASE 8:	GDLUCK



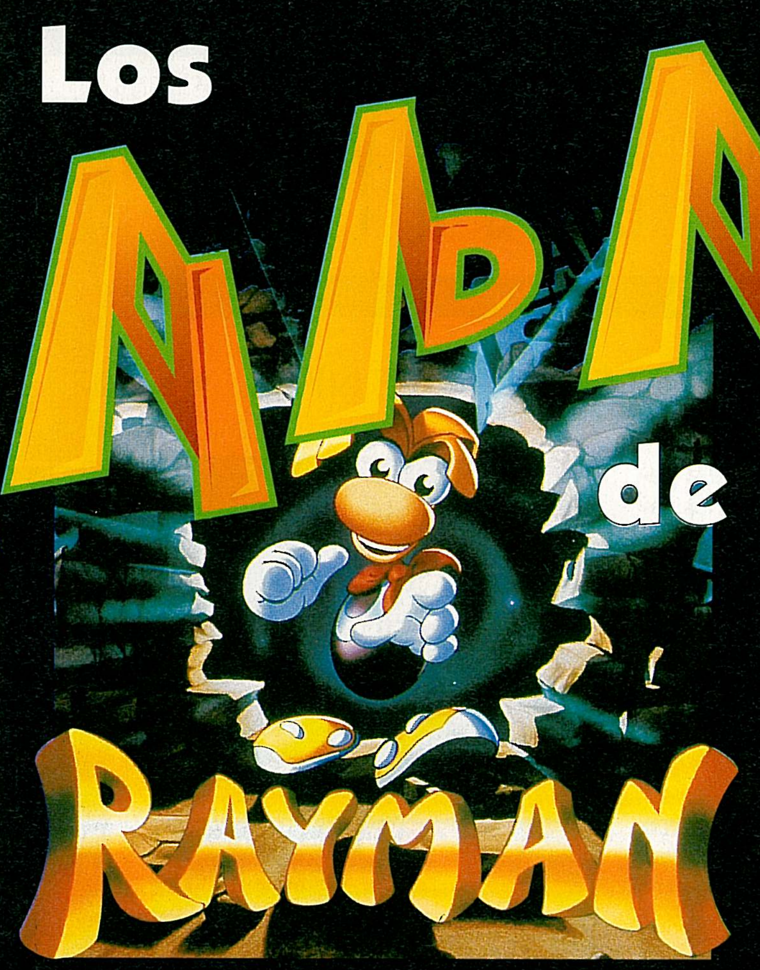
**Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una esquina del sobre:
R. DREAMER**





Los


de



Aquí tenéis la primera parte de la guía y mapas de RAYMAN, para PlayStation y Saturn. Este juego es uno de los mejores plataformas para 32 bits. Por ello os hacemos un análisis detallado de todos los pasos que debéis seguir para finalizar el juego.

1. JUNGLE LEVEL

Pink Plant woods



NIVEL 1

Después de pasar la flor roja, escala por las lianas y avanza hacia la izquierda. Cuando llegues al peñasco que hay al final de las lianas encontrarás una vida extra. Y justo debajo, si te dejas caer, hay una bola con cinco puntos de energía.



NIVEL 2

Salta encima de la flor roja en la izquierda de la pantalla. Agárrate a la liana y recolecta todas las bolas azules. Una vez arriba salta encima de la plataforma de la derecha, y cuando le des las bolas al mago, accederás al primer nivel de bonus.

NIVEL 4

Aquí tienes el poder para dar puñetazos. Derriba las uvas encima de los enemigos para conseguir los puños dorados. Hay otro mago en el fondo a la derecha de este nivel, y una vida arriba a la derecha.

INTRO LARGA

Después de aparecer el logo de Ubi Soft, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2. Entonces, cuando te encuentres en la pantalla del muro de ladrillos, aprieta y deja pulsado Start. Mantén todos los botones así para soltarlos cuando la pantalla se vuelva negra.



Anguish Lagoon

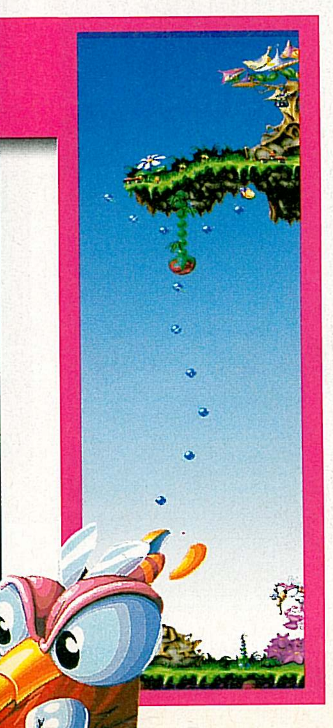


NIVEL 5

Encontrarás una jaula de Electoons en la plataforma superior izquierda custodiada por un cazador. Hay dos jaulas que no podrás encontrar por el momento.

NIVEL 6

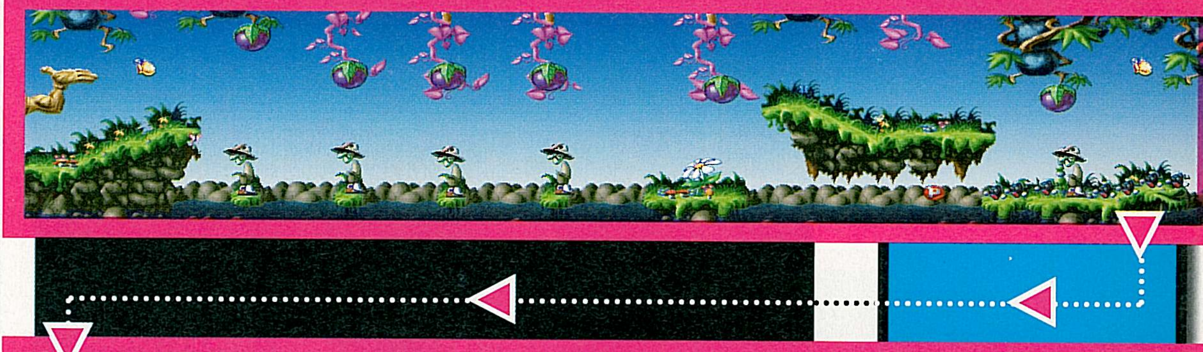
Mantente en el centro para esquivar las embestidas del mosquito.



The Swamps of Forgetfulness

NIVEL 9

Golpea con el puño las ropas de Tarayzan para que éste os de una bolsa de semillas mágicas. Una vez plantadas crecerán y te permitirán ir subiendo de plataforma en plataforma. Cuando alcances la salida aparecerá una vida a tu izquierda.





NIVEL 10

Golpea las uvas moradas para librarte de los enemigos que hay debajo de ti. En el segundo islote grande no utilices la uva para librarte del enemigo. Vuelve hacia atrás y utiliza otra uva para llegar a la isla y desde la embarcación líbrate de los bichejos pequeños y del grande. Ahora derriba la uva que hay sobre esta isla y empújala hacia la derecha para desplazarte con ella sobre el agua. Al arrivar al siguiente islote, contemplarás como una jaula cae del cielo.



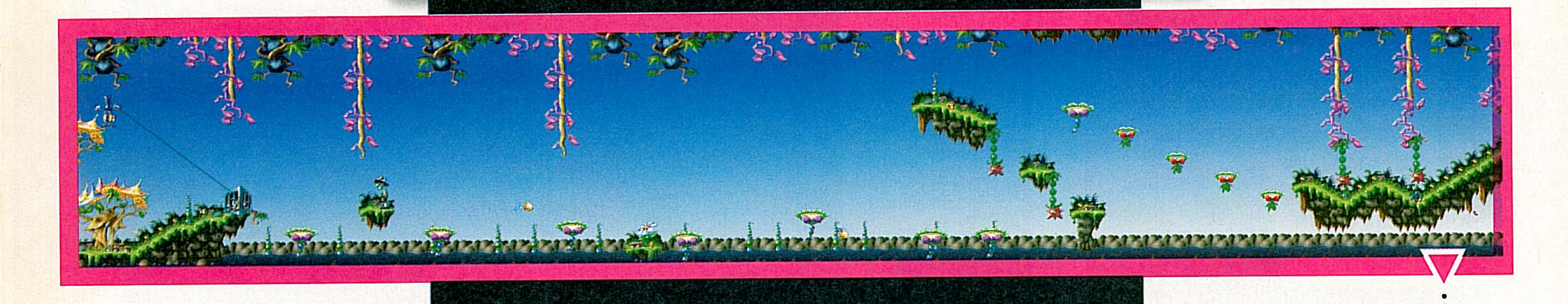
NIVEL 11

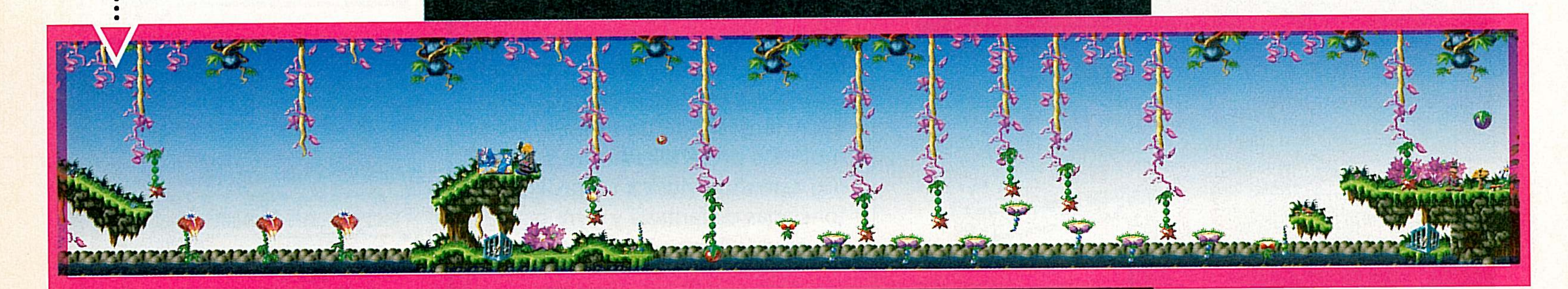
Sube por la primera liana, déjate caer y aparecerá una jaula. Encima de una uva deslízate sobre los pinchos, y en cuanto veas una flor flotando salta sobre ella. Aquí hay un mago y a la derecha de la plataforma una bola azul. Si saltas sobre ella surgirán plataformas ocultas que te guiarán hasta otra jaula.

ESTRATEGIA

Recoger las bolas azules te reportará una serie de ventajas que nunca están de más. Aparte de las vidas extra también sirven de guía para acceder a lugares que ocultan jaulas o *power-ups*. Algunas parecen incitaros a saltar sobre el vacío. Salta y serás recompensado. La primera vez que pases por un nivel no hallarás todas las jaulas porque necesitarás los poderes adicionales que tiene Betilla.

Moskito´s Nest



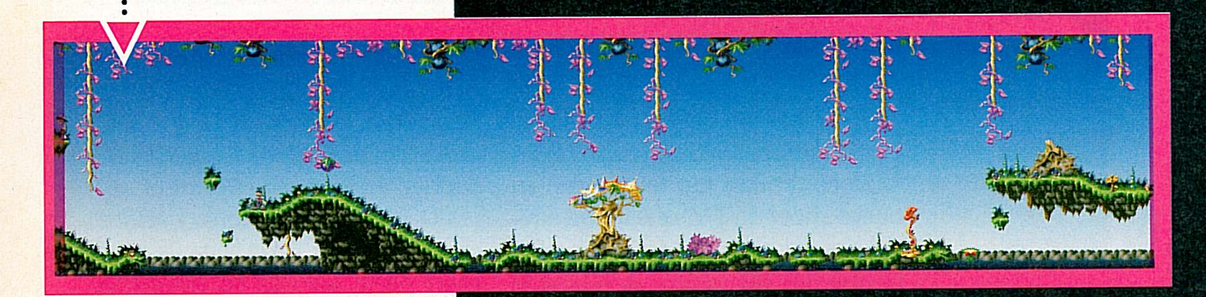


SHOOT´EM UP

NIVEL 12

Sube y consigue las bolas azules encima del champiñón, y cuando bajes habrá una jaula en el suelo. Cuando veas al fotógrafo no saltes, continúa navegando y encontrarás otra jaula. Al final del nivel hay un extraño ser en forma de trompeta que se parará golpeándole en la boca.





TARAYZAN

NIVEL 13

Nada más comenzar esta fase, súbete encima de la seta, recoge las bolas azules y aparecerá una jaula en el suelo. Antes de abandonar el nivel golpea la uva para que caiga sobre el agua. Salta encima de ella y moviéndote a la derecha llegarás hasta otra jaula repleta de Electoons.

ESTRATEGIA

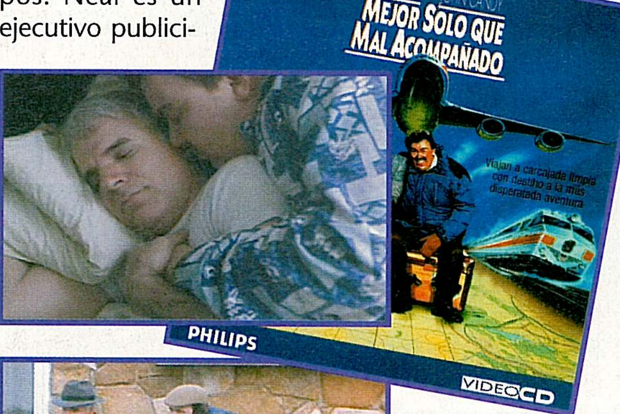
Al abandonar el nivel 12, el hada madrina Betilla os concederá el poder para enganchar el puño en los ganchos y lanzarlo a más distancia, que harán accesibles jaulas en los niveles 2 y 3. En el nivel 5 alcanza la plataforma superior de la derecha y, una vez en la flor suspendida en el aire, déjate caer. Al llegar abajo te encontrarás en una isla con una seta y una uva. Salta sobre la seta y aparecerá una caja.

En el nivel 12 sube por la liana que hay después del fotógrafo, líbrate de los enemigos de esas plataformas y hallarás un mago. Si saltas de gancho en gancho alcanzarás la zona izquierda de la fase donde se oculta otra jaula de Electoons.

MEJOR SOLO QUE MAL...

NOVEDAD

Steve Martin (Neal Page) y **John Candy** (Del Griffith) protagonizan una de las comedias más humanas de los últimos tiempos. Neal es un ejecutivo publicitario de gran éxito que se dispone a regresar a su casa para celebrar el día de acción de gracias con su familia. Tiene la desgracia de que su asiento esté junto al de Griffith, el pesado más terrible del globo.



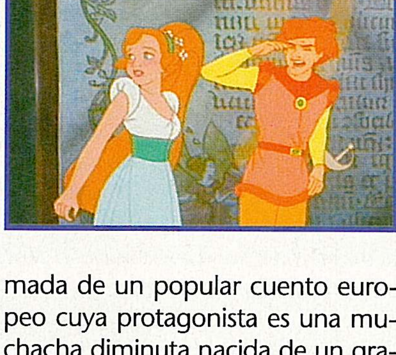
■ **Calidad de imagen: 9. P.V.P.: 4.600 pts**



PULGARCITA

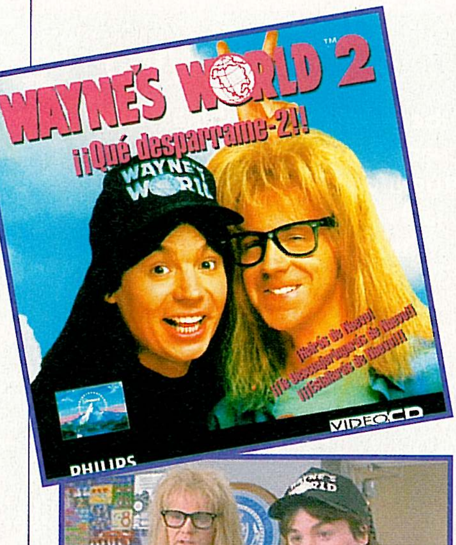
CATALOGO

Tras TODOS LOS PERROS VAN AL CIELO y FIEVEL Y EL NUEVO MUNDO, el equipo de **Don Bluth** presenta PULGARCITA, la recreación cinematográfica animada de un popular cuento europeo cuya protagonista es una muchacha diminuta nacida de un grano de cebada mágico. De ella está enamorado el también diminuto príncipe Cornelius, que sin embargo deberá esperar a que PULGARCITA se deshaga de numerosos y molestos pretendientes de su mismo tamaño. Música maravillosa y toneladas de fantasía y ternura.



■ **Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 4.600 pts.**

cine





WAYNE'S WORLD 2

NOVEDAD

¿Qué hay de nuevo con Wayne Campbell y Garth Algar? Pues continúan tan felices con su nuevo show de T.V. que ahora emiten desde las afueras de Illinois. ¿Pero qué hay del futuro? A Wayne le gustaría hacer algo grande, pero ¿qué? Repentinamente tiene una visión: hará un concierto rock y lo llamará Waynestock. WAYNE´S WORLD tiene de nuevo como protagonistas a los fabulosos **Mike Myers** y **Dana Carvey**, como Wayne y Garth. **Tia Carrere** vuelve a ser Cassandra, el amor de Wayne, y todos están acompañados por **Christopher Walken**, **Kim Basinger**, **Olivia D´Abo** y otros actores y actrices muy conocidos. En la línea de la primera parte, aunque no tan genial, asistiremos a un total terremoto de situaciones surrealistas pero increíblemente cómicas, todas ellas imbuídas por la tremenda personalidad de la pareja protagonista.



■ **Calidad de imagen: 8. P.V.P.: 4.600 pts.**

TOPS



1. JUEGO DE PATRIOTAS
2. LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO
3. LOS INTOCABLES
4. VIVEN
5. ACUSADOS



MAS ACCION... POR SISTEMA.



BREATH OF FIRE 2
PURO ROL PARA TU SUPER NINTENDO



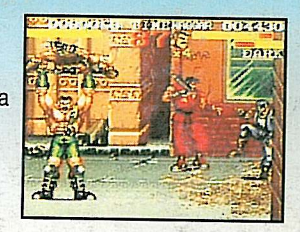
Por fin a tu alcance uno de los mejores juegos de ROL de todos los tiempos. La última obra maestra de CAPCOM. ¡Con Guía de Juego completa en castellano!

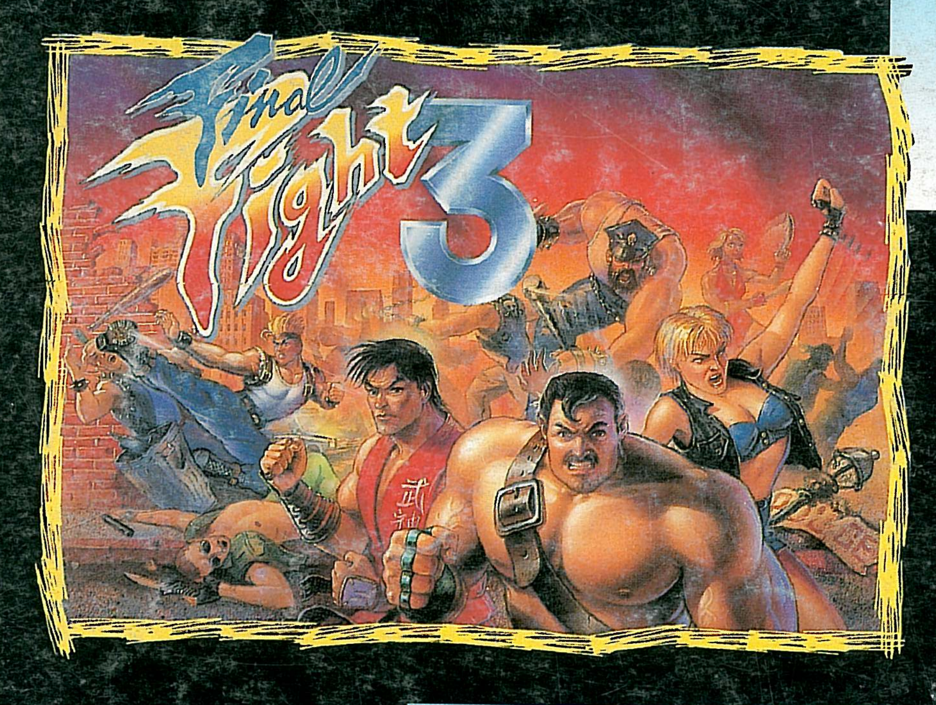


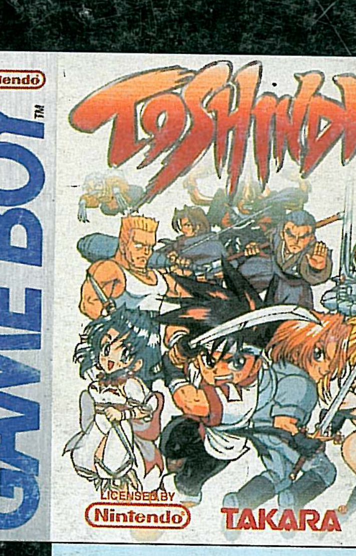
SUPERVENTAS EN USA

Final Fight 3

Sus 24 Megas de acción van a dejarte con la boca abierta. Disfruta con la opción para dos jugadores, y no te pierdas la nueva modalidad AUTO 2-PLAYER, donde tu consola controla a tu compañero de lucha. Disponible para **Super Nintendo**.







Mega Man V

Vuelve el héroe cibernético a la consola GAME BOY, con más acción y sorpresas que nunca. Después de su última victoria sobre el Dr. Wily, el reto más difícil está aún por superar ¡No te lo pierdas!

Toshinden: La noticia del año para los usuarios de GAME BOY

¡Y vaya noticia! No dejes a tu consola portátil favorita sin probar este caramelo.

CAPCOM TAKARA



SPACO, S. A.
DISTRIBUIDOR OFICIAL PARA ESPAÑA
Avda. de la Industria 8, 28760 Tres Cantos (Madrid)
Tel. (91) 8036625 Fax. (91) 8033576 - (91) 8032245